מגזין מחשבים צעיר • גיליון מס' 10 • אוגוסט 1996 • המחיר 16.50 ₪ באילת 14.10 ₪ • 60 עמודי צבע



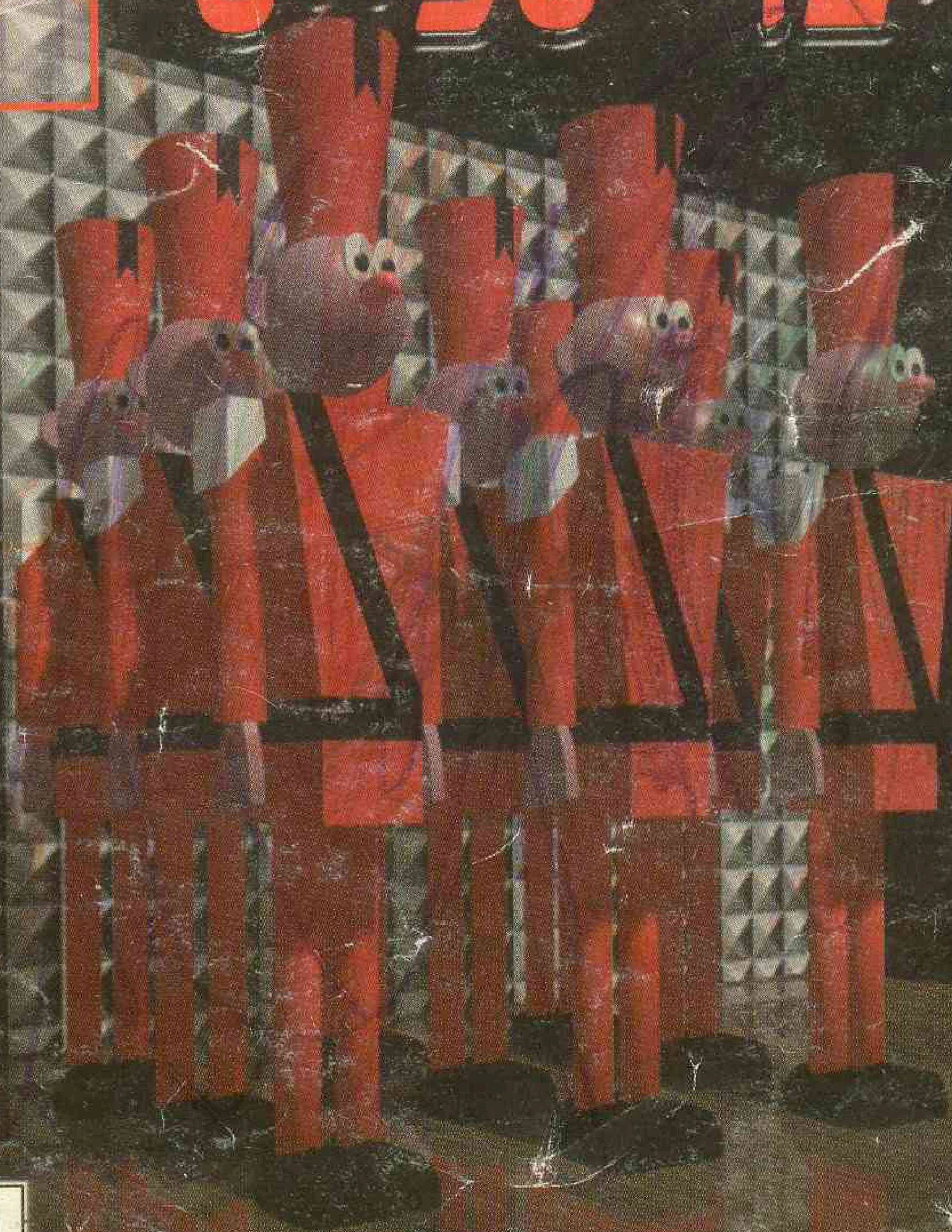




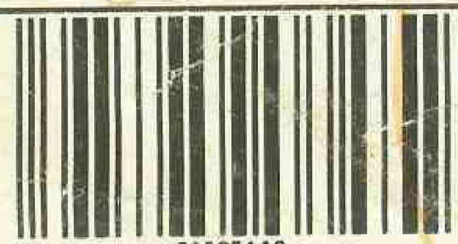

זומביט

פוליטיקה ומשחקי כוח בסייבר-ספייס

כמו דגים ברשת
של מיקרוסופט
כמו עבריינים מלידה
בחוק המחשבים בכנסת
כמו עניים בפתח
של בזק
כמו עיוורים באינטרנט
צנזורה



משחקי ספורט לחופש
וסימולטורים
ועוד מקומיקס "הגביש"



Tele Tel הקיוון שלך ב- TVTEL

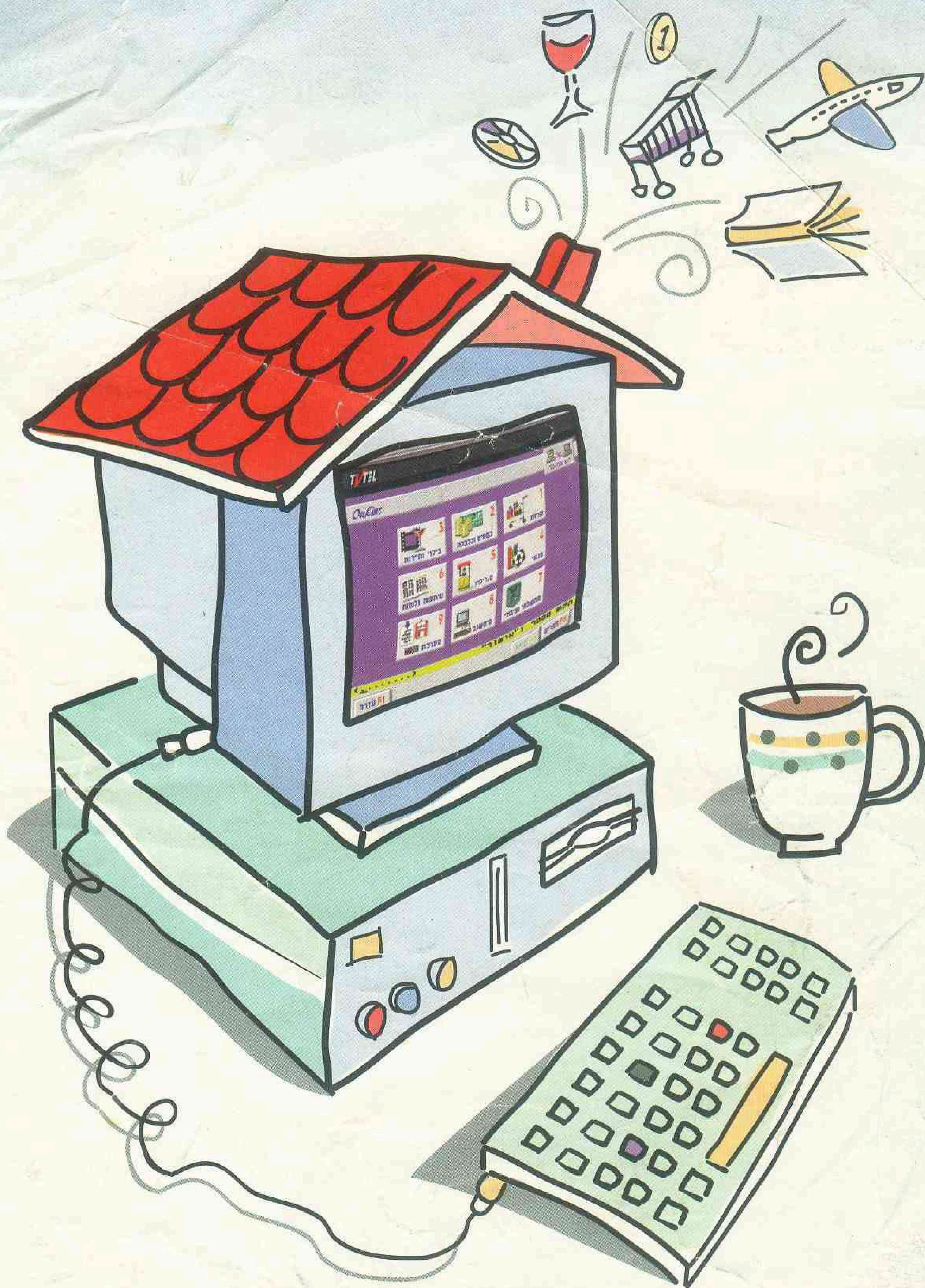
TVTEL
משנה לך את החיים

TVTEL היא מערכת ותקשורת, המאפשרת לך להשי... באמצעות המחשב ה...יוני שלך, מידע, מוצרים ו...רותים, 24 שעות ביממה. מעכ... תוכל לשבת בבית בכי... מיד כמעט כל מידע שא... מחפש, ולבצע הזמנות וקניות באמצעות כרטיס האשראי שלך. המערכת ידידותית, מדברת עברית וקלה מאוד לשימוש. מנגנון אבטחת מידע מבטיח לך פרטיות והגנה מכסימלית. מערכת מיסודן של אלביט, בזק ותדיראן פותחת עידן חדש בהרגלי הצריכה והפנאי שלך.

מבחר שירותים של רכזת התקשוב Tele Tel

באמצעות Tele Tel תוכל לדוגמא לרכוש תוכנות ב"כלנית" למשוך לומדות של "פלא דור" ב-Down Load, להזמין את הספרים הכי מגניבים ב"סטימצקי", לקנות תקליטורים, לעשות לאמא קניות בהיפרשוק, לשחק בטריוויה ולקבל המון מידע על מוסיקה, טיולים, מקומות בילוי, ספורט, תחזית אסטרולוגית ולא פחות חשוב-דואר אלקטרוני, ועידות On Line פורומים, לוחות מודעות ויציאה ל-INTERNET.

לפרטים נוספים ולהזמנה טלפן
177-022-1616



Tele Tel ערוצי תקשוב - מיסודן של ישראכרט, תדיראן, ומסכי-זהב
רכזת השירותים המקוונים המובילה בישראל: 03-6199916

... מהיום עושים הכל מהבית



חדש מבית מחשבת

כולל 10 משחקים מוכנים הניתנים לעיצוב מחדש

התוכנה הראשונה בעולם ליצירה מיידית של משחקים ועכשיו גם בעברית!

9560142

5016-338

משחקליק

עשה כסף ממשחקליק פרטים בתוך האריזה

בקרוב תחרות משחקליק נושאת פרסים

Klik&Play

euroPRESS SOFTWARE

מחשבת

משחקליק-מחולל משחקים מדליק

פריצת דרך ביצירת משחקי מחשב. מחולל תדשני המאפשר לכל אחד,
ללא ידע בתכנות, ליצור משחקים מרתקים ומקצועיים לחלוטין.
משחקי פעולה, ירי או חשיבה כיד דמיונך. הכל בהשקעה של... מספר דקות.

מחשבת - הרפתקאה שאינה נגמרת



שיווק: קיבוץ גליל ים, מיקוד 46905, טל: 09-528741

זומביט

עורכת: נאורה שם
עיצוב ממוחשב: משה אלחנתי
עיצוב מלל והכנה לדפוס: לילך גול
עריכה לשונית: דפנה שמיר
סגן עורך טכנולוגי: נמרוד קרת
סגן עורך משחקים: דוד מאואס
עיצוב תוכן: אדם כהן
משתתפים קבועים: תום ברגר, ערן פיין, משה פרסטר, מייק רוזן, ניר רפואה, טל גוטמן, עידו אמין, טל פרץ, ליאת גלר, אייל מושקוביץ, נרי פרידמן, רן כוכבי, יניב קסנר, גיא לנץ, רם פרדס, אמיר אבירי, דורון פרידמן, אבי פישמן

מו"ל: כ.פ. עתונות ותקשורת בע"מ
עורך אחראי: אורן ציבלין
מנכ"ל: אורלי עטייה־רוזנבוך
סמנכ"ל: שירי אבישאול
מזכירת מערכת: דורית מרעשלי
מחלקת מודעות: ☎ 03־5180871
מחלקת מנויים: טלי נגראה
☎ 03־5180870/4
כתובת המערכת: דרך בן־צבי 84, תל־אביב 68104
☎ 03־5180820 (רב קוי)
FAX 03־6820401
הפרדות ולוחות. ח.ש. חלפי בע"מ
הדפסה: צ.צ הפקות והדפסות בע"מ
כריכה: "צבי ובניו"
הפצה: בר ☎ 03־6952118/9

אין המערכת אחראית לתוכן המודעות

ISSN 0793-3096

בגיליון הבא:

לקראת החגים - תוכנות תורה ודעת
דתות וכתות ברשת
חומרה לשומרי שבת וטיפים מאלוהים...

ולשם שמיים - מסע בין כוכבים - מורחב

הקיר של נאורה

מה פתאום **פוליטיקה**, ועוד שנה לפני הבחירות?

מה פתאום **פוליטיקה**, מבלי לעסוק בשאלת החזרת השטחים והגדרה עצמית של העם היהודי בארץ ישראל?

מכיוון שאנו חיים בכפר הגלובאלי, מתעוררות שאלות רבות לגבי החוקים וה**פוליטיקה** בסייבר־ספייס.

מדובר ב**עימותים** בין קבוצות האקרים (עמ' 23־22) לבין ממשלות המתפקדות בפאניקה של בורות עד כדי ציד מכשפות (עמ' 17־14).

מדובר ב**מאבקי כוח** של ענקי התעשייה (עמ' 21־20) ובענקים שרוצים להיות האמא הפולניה שלנו או אולי אפילו אלוהים? (עמ' 12).

ולא רק בכנסת משחקים ב"נדמה לי" (עמ' 45־44), יש **פוליטיקה** גם במשחקי תפקידים ובמדע הבדיוני (עמ' 49־46).

ה**פוליטיקה** האלקטרונית רצה בקצב הטכנולוגיה ואינה שוקטת על שמריה. באותו שבוע בו עברה הצעת "חוק המחשבים" קריאה שלישית בכנסת, נתקלנו במקרה מעניין בו היה אמור החוק לטפל ונכשל במשימה (עמ' 56). אפילו מדור סטייל (עמ' 57) עבר שינוי של הרגע האחרון כדי להתמודד עם קצב האירועים.

ואחרי כל זה, נשארים בתחושה ובחששות של תוהו ובוהו אלקטרוני, בו מערכות חוקים מסורתיות פושטות את הרגל ומאיימות לבלבל את כל היוצרות. ה"**רעים**" וה"**טובים**" כבר אינם יודעים מיהו מי.

כפי שאומר חברי הטוב נ.: "האדם הלבן" מנסה להשליט את החשיבה הפיאודלית שלו על תושבי "העולם החדש". הפעם, לשם שינוי, ה"מקומיים" נהנים מעליונות טכנולוגית, וה"שטחים" אותם הוא רוכש בכסף רב שווים פחות מחרוזי הזכוכית שהציעו אבותיו לאינדיאנים תמורת מנהאטן.

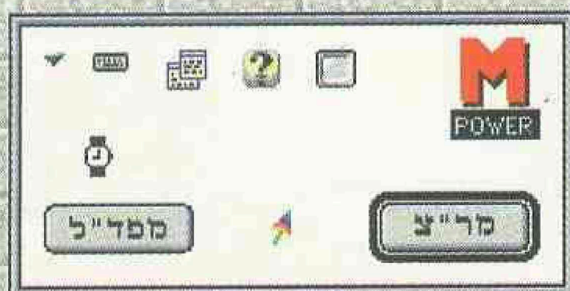
בתרבויות חסרות קרקע (יהודים, צוענים, אינדיאנים) נאלץ הפרט לפתח את כישוריו האישיים כדי לשרוד. אין לו קרקע אותה יוכל להביא כ"נדוניה" לנישואין, עיסקה כלכלית, או **ברית פוליטית**. זיכרו זאת בפעם הבאה בה תנסו להקים אוהל בים הוירטואלי.

אה, כן, יש גם הרבה משחקי ספורט דיגיטליים וזיעה אלקטרונית של קיץ (עמ' 28־25), שיהיה חופש נעים.

נאורה

הקיר שלכם



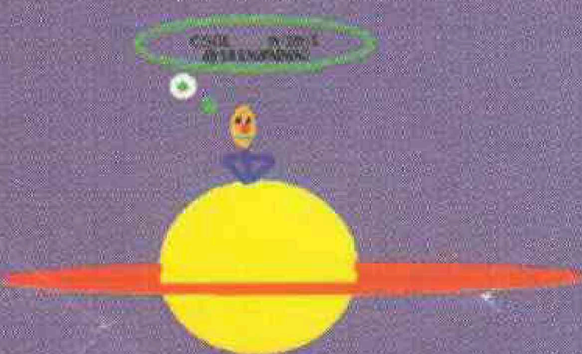


שוק ג'וק

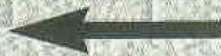
- אלי מראשל"צ מוכר מדפסת סיטיזן ב־350 ש"ח – 03־9695145
- יובל ברקוביץ מוכר משחק BIOFORGE באריזה מקורית – 06־389976
- עדו מראשל"צ מוכר גיים בוי באריזה מקורית עם 7 משחקים – 03־9669095

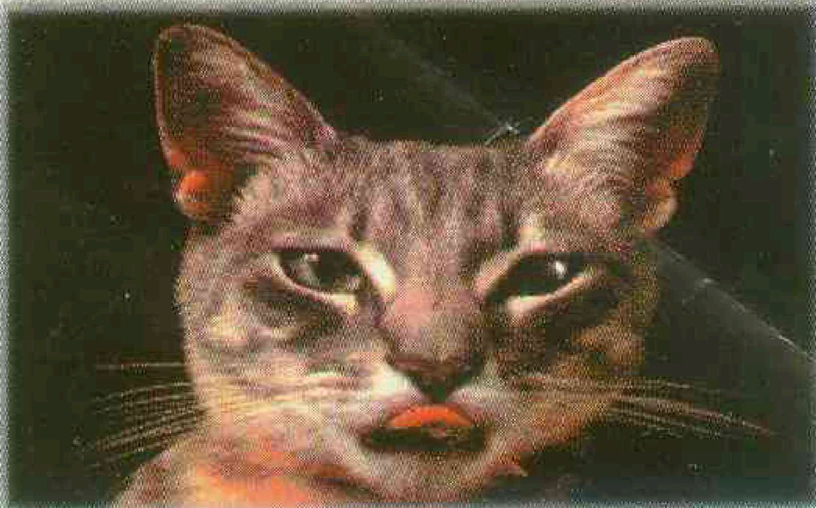
♣ שמחה אלישקוב "מתה" על העיתון שלנו, וגם חברותיה – תודה על כל ההמלצות, הטיפים והרעיונות הטובים.

♣ אורי חייט, כמו רבים אחרים הציע רעיון למדור חדש "המשחקים הנצחיים". נשמח לקבל כתבות מדליקות מלוות בקובצי תמונה שתתפסו מהמשחקים.



♣ גיל אנגל כתב לנו מכתב. הוא חושב שהעיתון שלנו הוא ממש אחלה וקול. זו חתולתו 'טוס' וגם היא אוהבת את זומביט.
גיל צייר את תמונת החלל ושלח לנו לזומביט און־ליין.
תודה.





על חידושים

חידושים, הכרזות, מבצעים, הנחות, המצאות, חדשות, כדאי גם כדאי

❖ חדש באינטרנט – מפגשים מהסוג השלישי – תוכנה בשם **World's Chat** של חברת Accomplish המאפשרת "קשקשת" מול דמויות מצויירות המייצגות את משתמשי ה־irc המחוברים באותו הזמן. התנועה נעשית במסדרונות תלת־מימד יפים למדי.
❖ **גרפיקס** במבצעי קיץ – פרסים ובונוסים עם קניית ערכות מולטי־מדיה ומוצרי סאונד.
❖ **בגרפיקס** גם מיבאים מעתה עט ולוח־ציור כתחליף עכבר למקצוענים – OmniPen – זול ונוח להפעלה.
❖ **במכללה האקדמית** של ת"א־יפו יש גידול של 100% בביקוש ללימוד מחשבים. על מספרים דומים מדווחות גם מכללות אחרות ואוניברסיטאות. מישהו פעם טען שזה מקצוע העתיד?
❖ להיט – כונני "זיפ" מציעים נפח איכסון של 100 מגהבייט על מדיה שליפה שעולה $25. עדיין לא סטנדרט, אבל כבר ב"**מבוכים**".
❖ "**מחשבת**" מחסלים את המחסנים ועורכים מבצע מכירות בשבתות הקיץ בקיבוץ גליל־ים.
❖ **אינטל** התגברה על ה"פשלה" של הפנטיומים והודיעה על מכירות שיא של השבב המבוקש ברבעון האחרון.
❖ **י.ב.מ.** היתה השבוע בכותרות. לא רק שהחברה דיווחה על שיא במכירות וברווחים (אחרי כמה שנים צנומות), הם הכריזו על קנייתם את חברת "לוטוס" על כל מוצריה הפופולרים. מעתה אמור: 123 – יבמ. ה"סוויטה המשרדית", עם דגש על Notes, נתמכת במערכת חלונות ו־OS/2. מניין אם ביל גייטס חושש לעתיד שתיכנן למערכת המשרדית שלו?
❖ **CD-Bank** מוכרים תמונות ואייורים על מדיה דיגיטלית בתקשורת דיגיטלית (הווה אומר בעזרת פקסים – 03-5621067).
❖ "**באג מולטיסיסטם**" הוציאה לאור ספר מבוקש "סיור מודרך באינטרנט". עד שלא תנסו את הדבר האמיתי – לא ממש תרגישו...
❖ מבצעים ב"**ידע**". רק התבשרנו על מחשב אפל מהיר ביותר (מודל 9500) וכבר ניתן לקנות במחירי מבצע את המודל – PowerMac-8100.
❖ חברת האינטרנט **Spry** הכריזה על מוצר לילדים שיאפשר להם גישה נוחה לאינטרנט וישמש כמסנן ומגן בפני אתרים "מתועבים" העלולים להזיק להם. לתוכנה קוראים – Internet in a Box for Kids.
❖ ובענייני פוליטיקה, חברת **ברק אביטל מערכות מידע** מציעה שירות חדש לכל המתמודדים בפריימריס של המפלגות בישראל. לכל מתמודד יהיה דף מידע עם מצע אישי' רקורד פעולות וכו'. **יהיה שמח בככר האלקטרונית לקראת הבחירות!**

ספילברג כתב משחק מחשב

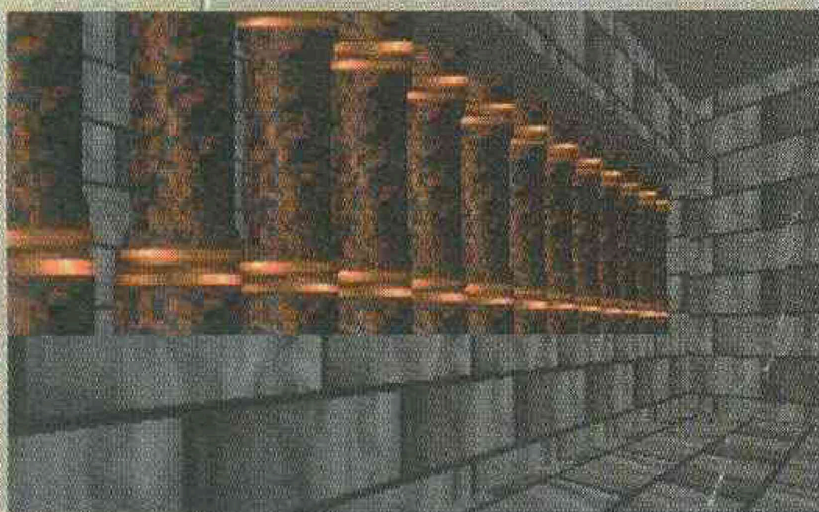
לכל אחד יש חברה מועדפת. שלי היא "לוקאס ארטס". היא קנתה את הזכות לרגש שחקנים עם כל משחק חדש. המשחק THE DIG (ששמועות על קיומו מסתובבות כבר זמן רב...) סוף סוף עבר את שלב הגמר ומוכן לייצוא בחודש נובמבר. כאילו שלוקאס ארטס לא צריכה פרסום, היא העסיקה מספר אנשים מיוחדים לפרוייקט הזה. כותב העלילה הוא לא אחר מסטיבן ספילברג הגדול, כותב הדיאלוגים הוא אורסון סקוט קארד (סופר מדע־בדיוני שזכה בפרס הוגו ונבולה), והאחראים לאפקטים הם Industrial Light & Magic שעשו את האפקטים ב'פארק היורה' המדהים. נו, מצפים למשחק ? גם אני! הסיפור מאחורי ההפקה הגדולה הזו הוא כדקלמן: זוג אסטרונאוטים ועיתונאי נוחתים על אסטרואיד המוגדר כ'בלתי יציב'. לפתע האסטרואיד הופך לחללית! בעלי החללית 'חוטפים' את שלושת הגיבורים והם עוברים סיור בעולם זר ועדים לציוויליזציה כל־כך מפותחת שתושבי המקום אינם נזקקים לגוף. אז מי הם? מה הם רוצים מגיבורי המשחק? כמה זה עולה? האם זה בא עם ריבית שנתית של 14 אחוז? האם הגיבורים יקבלו חשבונית מס? תהיו בטוחים שאספר לכם לאחר שאשחק במשחק...

לינקס

ומשחקים שבדרך

שחקני התפקידים שיכורים מציפיה... ניחוחות סטייל "דום" מריחים מצוין...

התפקיד של "דום"



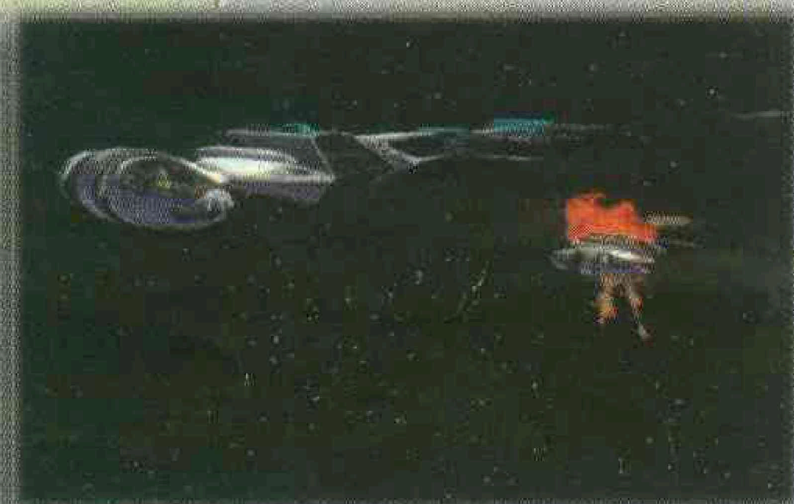
טל פרץ

לכל שחקני ה־AD&D ושאר משחקי התפקידים בעולם - בשורה משמחת! בקרוב מאוד (סוף 95') ייצא משחק מחשב שישנה לכם את החיים! מדובר ב־CRUSADE מחברה לא מוכרת בשם Twenty One Twelve Software.

המיוחד בו הוא שמדובר במשחק סטייל 'דום', אבל משחק תפקידים (הראשון מסוגו). מובטחים מעל ל־100 קסמים, וכמובן - כל סוגי הדמויות והמפלצות המוכרות מעולם ה־AD&D. את המשחק ניתן לשחק ברשת של 16 שחקנים או ארבעה שחקנים במודם! יוצרי המשחק מבטיחים את כל האפקטים והאופציות שקבלתם ב'דום', ועוד! המוטו של המשחק: 'לא צריך יותר לדמיין', והוא מתאים לכל חסרי הדמיון שנמנעו מלשחק במשחק תפקידים כלשהו מפאת חוסר דמיון. לא עוד! שווה לחכות...

הכי טוב... הכי יפה.. הכי נהדר... לוקאס־ארטס גורמת לכם לכסוס ציפורניים?

חוזרים לחלל



דורון פרידמן

חברת LUCASARTS עובדת על משחק ההמשך ל"מתקפת המורדים". סימולטור חללית הקרב מ"מלחמת הכוכבים" יקבל שיפוץ רציני שכולל סרטי וידיאו, וגראפיקה תלת מימדית מפותחת. המשחק מתוכנן להיות הלהיט הבא של LUCASARTS, והם מבטיחים שזה יהיה סימולטור קרבות החלל הטוב והיפה ביותר שיצא אי־פעם. המשחק אמור לצאת לקראת סוף השנה, וכל אוהדי "מלחמת" כבר כוססים ציפורניים מרוב ציפיה. (המשחק יהיה חלק מהטרילוגיה השנייה של X-WING ו־TIE FIGHTER, שאמורים לצאת מתישהו גם־כן בגירסאות משופרות...).

באמת משחק גדול! מי לא מכיר? מי לא יודע? מי לא מחכה כמו כולם?

מורטל קומבט 3



גיא ל.+אייל מ.

לא הרבה אחרי שמורטל קומבט 2 הגיע לישראל יצא בארה"ב משחק ההמשך המדהים - מורטל קומבט 3. המשחק עבר בגראפיקה ובסאונד שלו כל משחק מכות אחר שיצא עד היום, כולל את שני קודמיו. כל הלוחמים הוחלפו חוץ מסוניה, קאנו, לאו קנג ורייזן וגם נוספו המון חדשים, שני רובוטים, מכשפה ועוד.

באינטרנט תוכלו למצוא טונות של חומר כתוב ומצולם של המשחק, גם את הדמו של המשחק שהוא מדהים בפני עצמו. שווה חיפוש:

MK3 WWW Site Access – http://nyx10.cs.du.edu:8001/~egiblock/mk3.html
The Mortal Kombat 3 home page – http/cs.sdu.edu/~mkruse/mk3/mk3.html
THE ALT.GAMES.MK FAQ – http/www.iea.com/~jessem/agmfaq.html

גם אם אתה שם, אתה לא בהכרח קיים...

ברגע של הירהור אופטימי, קובע ערן פיין: בקרוב ישתלטו הפוליטיקאים על האינטרנט. אי לכך יש להחזיר, ומיד, את כוסות הלבן עם החוט ביניהן

לפני כמה ימים עשיתי חשבון נפש נוקב. הסתכלתי לעצמי בעיניים, ותוך שאני נפעם מהיופי הנגלה אלי במראה, אמרתי לעצמי: ערן, אין לך עומק! אתה רדוד!

אני יודע שאני קשה עם עצמי. אבל תבינו, אין לי ברירה. אני מביט מסביבי ומוצא שלכולם יש עולם פנימי כל־כך עשיר ותחומי התעניינות רבים ומגוונים כל־כך, ואני?... אני, כשאני עושה ג'וגינג – משעמם לי עם עצמי אחרי שש דקות ואני מתחיל ללכלך עלי מאחורי הגב תוך כדי ריצה. ואני מטיח בי האשמות כל־כך מרושעות, עד שאת התפקיד שלי בסרט המשעמם שיעשו על חיי יוכל לשחק רק אדם אחד – יו גראנט!

אבל קרן אור חדרה לחיי. התקשרו ואמרו לי שנושא הגיליון הזה הוא פוליטיקה. איך נהייתי מאושר! פוליטיקה, מחשבים, כוח, תקשורת, עולם בלי גבולות, חארטה ובארטה. ואז באה לי האנקדוטה שכבר חודשיים אני מת לספר עליה. לפני חודש התחברתי יחד עם ידיד, שיכול לאשר את סיפורי, לאינטרנט. אני יודע שכולם מתחילים כל כתבה שלהם במלה "אינטרנט", אבל אני אהיה שנון ואציע דרבי בין אינטר־נט לאינטר מילאנו! הנה, מצחיק? לא? חבל.

הסתובבנו לנו בכל מיני מקומות מקסימים, ואז החלטנו לעשות ניסיון חביב. יש אפשרות אצל ספקים שונים לברר מידע פשוט על מנויים אחרים. אחד מהפרטים החשופים לעין כל הוא מועד התחברות אחרון. זכרנו שנינו ששבועיים לפני כן התראיין ח"כ אברהם בורג באיזה ערוץ בטלוויזיה (נדמה לי שאצל גידי גוב) וסיפר בהתלהבות על השעות שהוא מבלה מול המחשב, מחובר לאינטרנט ומשוחח עם כל העולם. הוא סיפר על השיחות הפוליטיות הערות שהוא מנהל שם. זביבין! לא היה ולא נברא!

שחור על גבי SVGA נאמר שחבר הכנסת הנכבד לא התחבר מעולם לספק שלו. אולי הוא אפילו לא ראה מעולם אינטרנט מהו? אולי רק יועצי התדמית הנבונים שלו אמרו לו שמדובר בטרנד חשוב, והוא יראה "היפ" ו"קול" אם הוא ידבר על העולם הסייברי ועל רשתות תקשורת מהירות?

רבותי וגבירותי, נערים ונערות, מודמים ומודמיות – HERE IS פפפפוליטיקה!

וזה בדיוק הריח שיש לה!

ריח של שרלטנות, של רמאויות קטנות ושל מניפולציות, שאיכשהו כנראה תצטרכנה להיות מתוחכמות הרבה יותר בעולם שבו אם אין לך מודם סימן שאתה משחק כדורגל בסקציית נס ציונה.

אז אפשר כבר לדעת מי ראש המוסד, אפשר לצ'טצ'ט עם ביבי (איכס, מי רוצה בכלל?), אפשר לחפש את אתר הכנסת ואפשר לגלות שרלטנים ביתר קלות. מה זה אומר? כלום!!!!

נראה לי שזה רק עניין של זמן עד שפוליטיקאים י
להיכנס ולנסות לשלוט בדרכי המידע. לזה
מורגלים... אבל לדעתי הם גם יצליחו. כי אנחנו, לפ
רובנו, מעוצבים בחוכמה כך שניכנע במלחמה הזו.
כל העולם שבו אנחנו חיים מושתת על כך שאנ
מוצאים דרך, הם מנסים לשלוט בהמצאה ומצליחים
ואנחנו מוצאים מיד דרך אחרת. ככה זה העולם,
חושב...

במלחמה הזו יש מנצחים. האנשים עם החלי
והכוח הפוליטי. אבל מצד שני, במקום שבו מוקם
חזק ינסו המים תמיד למצוא אפיק חדש... ובמקום
ינסו אנשים תאבי־כוח ושליטה להקים סכר אשר
מידע וידע לכוח פוליטי – ינסו המים למצוא א
חדש.... ומשחק החתול והעכבר הזה ימשיך להוביל
כולנו לכאוס המאורגן שצופן בחובו העתיד. ולכל
שחורדים לעתיד התקשורת האלקטרונית אני ק
יוחזרו כוסות הלבן והחוט ביניהן! יושבו איתותי ה

פינת העיצה הקטנה

אתם זוכרים שלפני כמה חודשים קניתי מ
והתפארתי בו כל־כך? הוא היה המלה הכמעט אח
באותו זמן: 486 DX2 עם 8 מגה־בייט זיכרון, חצי
הארד־דיסק וג'וי־סטיק הכי פנתר בעיר.

חודש אחרי זה (חודש!), המחשב שלי היה מי
איטי, לא מספק ובכלל איך אפשר להסתדר עם מ
כזה מעאפן?

בפרק זמן מביך בקצרותו הפכתי מבעלים גאים
מחשב אולטרה חדש לרכיכה שרצה כמו בחור
שראה את הדוגמנית של תפוזינה הולכת ברחוב
בירית, ומנסה בכל יכולתו להוציא אלפי שקלים
להפוך את המחשב לחדיש עוד יותר.

כמה מכם, קוראיי העלומים, רצו אל ההורים א
החסכונות כדי לקנות עוד פריט חדש, עוד תו
"חשובה נורא"? די הרבה, אני מניח.

אז ככה, זה כולה מחשב ולא איזה קוצב לב
בטריות. לא כל אופנה חדשה או תוספת לוהטת
היוצר של איזו חברת תוכנה טייוואנית הם מ
שדחוף להכניס למחשב. כמו שכבר אמרתי, המחשב
לא פח הזבל שלכם, הוא מכשיר העבודה/משח
שלכם. תשמרו על ההיגיינה שלו, על הכבוד שלו. כ
מתוקים ומתוקות שלי, היא לא ערובה לאיכות.
ערובה להרבה דולרים. ודולרים הם הבעיה המרכזי
מאזן התשלומים של מדינת ישראל!

אז תראו את העיצה שלי כתרומתכם הקטנה לכל
ישראל. היו גם אתם בייגה שוחט! בתיאבון.



הערת המערכת: בירור מועד התחברות אחרון של משתמשים באינטרנט מבוצע בפקודת finger ובודק התחברות telnet בלבד. מכאן שמסקנת הכותב לגבי התחברות של הח"כ הינה מופרכת ואינה תואמת בשום אופן.

השפיץ של הפירמידה

אם מסתכלים על רשתות התקשורת כעל פירמידה ענקית, הרי שכולנו הפכנו לצרכני מידע, שרק מצטטים כל החיים אנשים שנמצאים מעלינו בפירמידה. ערן פיין מהרהר

לפני כמה ימים קראתי ב"מעריב עסקים", שאתה יכול לשלוח לביל גייטס דואר אלקטרוני והוא מבטיח לענות על רוב המכתבים. למי בצורה אישית, ולמי מעל דפי העיתון. אמרתי לעצמי: "איזה גבר. קשוב כל־כך לצרכי העם!" לפתע נחתה עלי הארה גיאומטרית: דמיינתי את רשתות התקשורת כפירמידה שבסיסה מתרחב והולך, מתמלא בהמוני "יוזרים" קטנים שחשיבותם המרכזית לרשתות המידע היא בכך שהם עוד ז'אנר של צרכני מידע בנוסף לז'אנרים הקיימים: צרכני טלוויזיה, עיתונות וכו'. בתפיסה הגיאומטרית הזו, שבה בסיס הפירמידה הינו טור הנדסי פראי בהתפתחותו, הופך קודקוד הפירמידה לצר ואקוטי יותר ויותר. אם בתוך העולם שלנו, כפי שהוא מוכר לנו היום, ולא בתוך עולם וירטואלי שקורם עור וגידים, חשיבות קצה הפירמידה היא פחותה היות והמבנה קונוסי פחות ותהליך ההצרה המתרחש למעלה הוא איטי יותר. בתוך העולם הווירטואלי החדש שהטלוויזיה מתחילה ליטול בו חלק, הקונוס הנוצר הוא צר זווית למעלה והופך את ראשי הפירמידה למשמעותים יותר.

מה זה אומר עלינו, אפר האדם? בעיקר דברים מביכים.

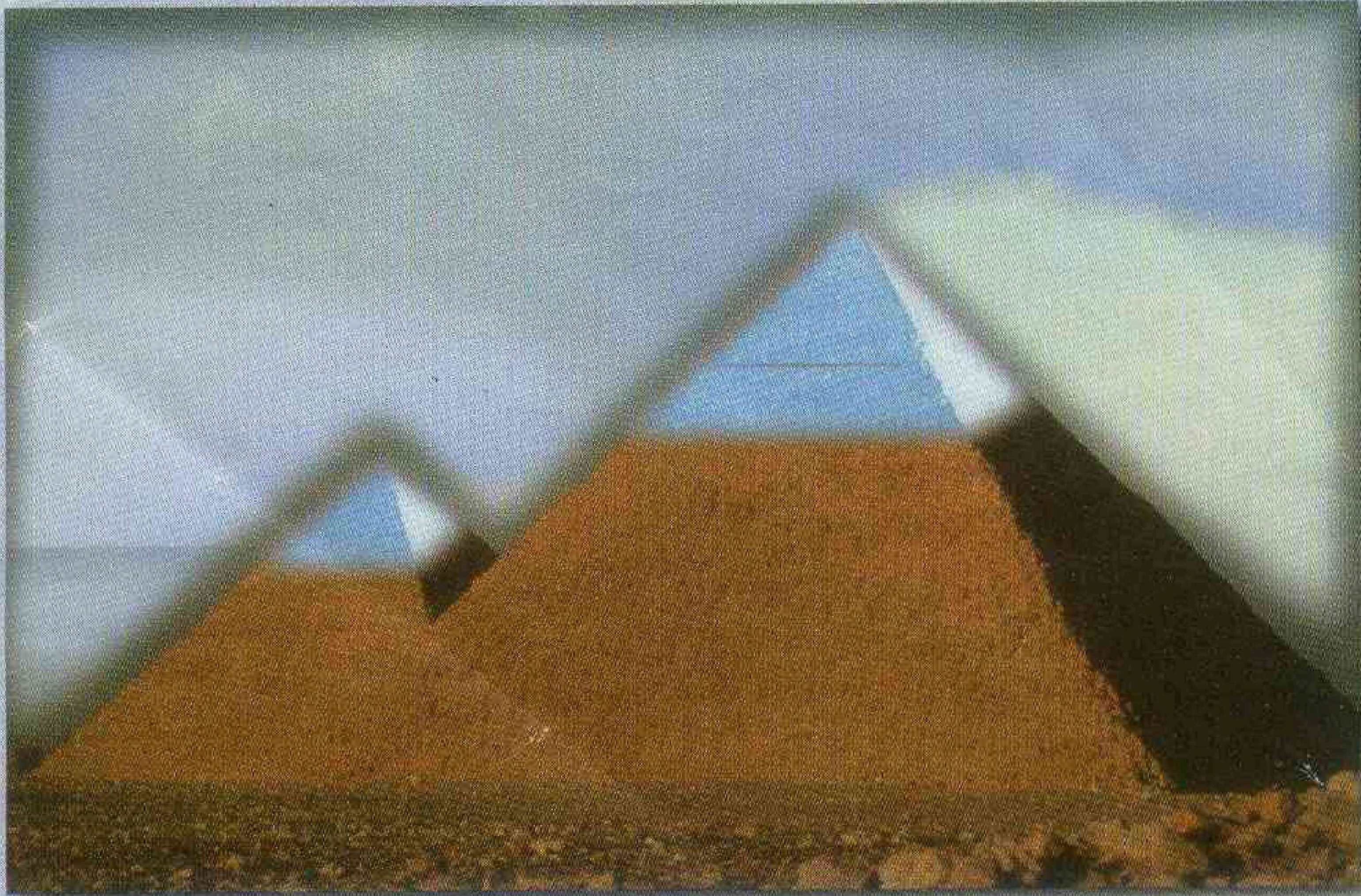
אם עד היום היינו חוליה חשובה ויצרנית בתוך הפירמידה המוצקה הזו, היום (כאשר הנוזליות שולטת בכל ועולמנו הרוחני בנוי מציטוטי ציטוטים של אבנים גבוהות מעלינו בפירמידה) אנו נידונים להפוך לטפילי מידע. תזדעקו ותאמרו: הרי אתה מזבל את השכל! ואולי יהיה צדק בדבריכם. התחושה שאופפת אותי היא שבעולם שבו היצרנות היתה ערך עליון הפכנו לנרקומני מידע שאין לנו את הזמן ו/או היכולת לעבד אותו ולהפוך אותו למשהו יצרני. כמות הקלט עולה על כמות הפלט. ושוב, לדוברי שפות זרות: כמויות המידע שאנחנו מכניסים פנימה עולה על כמות המידע שאנחנו מוציאים החוצה. זאת אומרת: השמנה רוחנית. זאת אומרת: קיפאון אינטלקטואלי. זאת אומרת: תלות ביצרנים אינטלקטואלים. והתלות הזו, למי שגדל ביומרה להפוך ליצרן ולא לצרכן, היא קשה מנשוא. ויצרנות, אין משמעותה כתיבת רשימות לרשתות התקשורת הקרובות למקום מגוריכם, ולא תגובה כמו "אני בעד תהליך השלום", אלא הפנמה של הקלט ועיבודו למשהו שווה פליטה קומוניקטיבית.

פירמידת הטפילים

הרוק'נרול, לדוגמא, היה בתחילת דרכו פריצת דרך שהפנימה את סך כל חוויות המוזיקה שהתרחשו עד אותה תקופה, חיברה עם הלך רוחות פוליטי חברתי והוסיפה מעט רוח נעורים והובילה למוצר שביטא היטב רחשי לב ומוח של דור שחיפש ביטוי עצמי. והיום? היום המוזיקה מתכתבת עם עצמה, הופכת את הציטוט למוטו של דור שלם. המוזיקה הפכה למערכת אוטרקית המזינה את עצמה ברטרוספקטיבות היסטוריות מתורגמות למכונות משוכללות.

היי, זה לא נשמע מנוכר ומעציב? זה לא נשמע כאילו ארבעה קירות סוגרים עלינו וצריך לנפץ אחד מהם כדי לעסוק בבניה ולא בשיחזור?

אולי אני סתם הוזה, אולי השעה המאוחרת אבל משהו מבולגן. ואלי זה החן של כל העניין. הבלגן.



ערן פיין

כמו דגים ברשת

ביל גייטס, החנון הג'ינג'י שהוא גם האיש העשיר ביותר בעולם, השתלט לנו כבר מזמן על החיים. איך הוא עושה את זה?!

"מה אתה רוצה ליומולדת, יוסי?", שואלת את הילד הקט אמו הפולניה. "אופניים," הוא עונה בהתלהבות. "טוב, נראה, אני חושבת שנקנה לך חולצת לה־קוסט חדשה, כזו עם תנין".
"לא רוצה תנין, רוצה אופניים", מסנן הילד וניצנים ראשונים של דמעות כבר מבצבצים בעיניו. כך גם מתנהל העולם, לפי ביל גייטס. אנחנו רוצים מערכת הפעלה טובה ואמינה, הוא נותן לנו חבילות משרדיות, אנחנו רוצים גראפיקה איכותית, הוא נותן לנו גירסת חלונות חדשה. **ביל גייטס הוא האמא הפולניה שלנו – האמא שלא שואלת, אלא מחלקת פקודות.** את ההיסטוריה כולם מכירים: הג'ינג'י הצנום והמגוחך, שלא הצטיין בכלום, עד אז, כתב את הגירסה הראשונה של בייסיק למחשבי "אלטר", מכר את מערכת ההפעלה DOS ל־IBM, ומשם התחיל בזינוק מרשים לעבר שליטה כמעט מוחלטת בשוק התוכנה למחשבים האישיים. כיום, הוא האיש העשיר ביותר בעולם. מעל לכל דמיון. תגידו, הצלחה כלכלית גרידא. למעשה, תיזכרו ב"WIN" הזו יום יום, שעה שעה. ההצלחה שקוראים לה ביל גייטס, נכנסה לכל אחד מאיתנו עמוק לווריד. בין אם זה דוס, חלונות, מעבד התמלילים וורד או סביבת הפיתוח הויזואלית, זה תמיד מיקרוסופט. ישנה אפשרות סבירה ביותר, לכך שחלק מהמחשבים בעולם, אין בהם אף תוכנה שאינה של מיקרוסופט... (גם לשכת התובע בארה"ב חושבת כך, כנראה. הם מנהלים מסע ארוך ומייגע בניסיון להוקיע את מיקרוסופט כמונופול שתלטני והרסני).

Where do you want to go today?

I want

בשביל מה לקום בבוקר?

מה המניע? מה זה הדבר הזה, שגורם לביל גייטס לקום כל בוקר, ולרצות לחזק את שליטתו בעולם? אין ספק שהג'ינג'י שלנו, אינו סובל משאר־רוח מוגזם. הוא גם לא נראה כמי שיש לו תאבת שלטון. את תאבת הבצע, הוא סיפק, נראה לי, כבר מזמן – גייטס הגיע, רבותי, לנקודת האין חזור, הנקודה בה יש לך יותר כסף ממה שאי פעם תוכל לבזבז. נו, כבר שמעתם על הנקודה הזו? זה נשמע כמו איזו המצאה מופרעת. "יותר כסף ממה שיוכל לבזבז? אין דבר כזה...", אתם מחייכים. אבל יש. כשייצור חי, מתעשר חדש, מגיע למצב בו חלק גדול מחייו עבד כדי להשיג דברים, שאינם מתאימים לסגנון החיים ותפיסת העולם שלו, הוא מבין שעל מנת לממש את המשאבים האלו, יידרש יותר זמן מכפי שהוא יכול בכלל לדמיין. זהו מצב מביך, משהו, למתעשר החדש. הוא נאלץ להתמודד עם שאלות כמו: "אז למה אני בכלל קם בבוקר?" (נו, מה ציפיתם, שוורקוהוליק כמו ביל יעזוב את העבודה?), "במה יכולים הכסף והשליטה להועיל לי?" (אלא אם אתה דרקון מסוג מיוחד ביותר, סביר להניח שכמעט בכלום. מעבר לסכום מסוים, ניתן לקנות הכל, כולל חבלי ארץ גדולים, מדינות, אנשים ורוחניות). המתעשר הנבון נאלץ לענות על השאלות האלו, ומהר, ולו כדי שיוכל להצדיק את קיומו. עד כאן, הכל טוב ויפה. הבעיה מתחילה, כשמגיעות התשובות האלו... "אני רוצה לשלוט בעולם", "אני רוצה לחיות לנצח", "אני רוצה להיות נערץ ונאהב" ועוד ועוד... מייקל ג'קסון בונה פסלי ענק של עצמו. אחרים תורמים סכומים אדירים למטרה זו או אחרת. שייחים ערביים קונים נשים, בסיטונות. ביל גייטס – הוא רק רוצה להיות סופרמן – בכל מקום ובכל שעה, מציל את המצב. גייטס, כנראה, באמת משתעשע ברעיון, לפיו הוא יכול להנציח את קיומו בכל מקום בעולם, בכל שעה, ובכל שימוש ממוחשב, בכך שאנשים יישתמשו רק בתוכנות שלו. קו הפרסומות החדש של מיקרוסופט שואל: "לאן אתה רוצה ללכת היום?", כלומר, התרסה, התגרות. כל תחום חיים שתבחר – למיקרוסופט כבר יש פתרון. מעבד תמלילים? סאונד? משחקים? המבורגר? מיסים? לכל דבר יש פיתרון.

רשת מיקרוסופט – חוזה שטני

מיד כשזיהה ביל גייטס את הנהירה ההמונית של האנשים אחרי שירותי המידע והחיבור לאינטרנט (ולמעשה אולי דקה מאוחר מדי) החליט להצטרף גם הוא לחגיגה. הקונספט בושל, התשתית הוכנה, הפירסום מהדהד ברקע, והכל מחכים לפתיחתה של "רשת מיקרוסופט", מין סוג של שירות מידע אולטימטיבי, המציע גם את החופש לטייל באינטרנט, וגם את החופש להישאר מתחת לבית השחי של אמא מיקרוסופט. ביחד עם כל חבילה של "חלונות 95", אפילו בגירסת הבטא שלה, מגיע גם סט העזרים של רשת מיקרוסופט – תוכנה לחיפוש וצפייה, בסגנון נטסקייפ, שהיא למעשה תוכנת ה־WWW של חברת Air, שנקנתה זה לא מכבר על־ידי מיקרוסופט. עוד תקבלו את ערכת ההרשמה האוטומטית – חלומו הרטוב של כל "לא מבין/לא רוצה להבין" ממוצע. מה יוזר מפתה מזה – יותר פשוט מכספומט, יותר מהיר מדואר – רק תלחץ כאן, ואתה מחובר. עלייך להעביר את שמך, מספר הטלפון, מספר כרטיס האשראי, את אישורך למסירת כל פרטי המחשב שלך למחשב השרת של מיקרוסופט, ו... רגע? מה זה היה? אישורך למסירת כל פרטי המחשב שלך למחשב השרת של מיקרוסופט? חייבים? לא, לא חייבים. אבל גם לא ממש משנה, כי את האותיות הקטנות, סביר להניח שלא כל־כך קראתם. אחרי שהוא תקע דגל במחשב של כל אחד ואחד מאיתנו, עכשיו רוצה ביל גייטס להתחיל לאסוף דגימות. מבנה הנתונים של ספריית הכונן הקשיח, של כל מי שיסכים לחוזה השטני הזה, יועבר למחשבי השרת של מיקרוסופט, ויישמר שם, לצורך "מתן שירות". כן, גם שירות טוב אפשר לספק בעזרת הדיל החדש, אבל גם לדעת באיזה תוכנות אנחנו משתמשים (כדי להציף אותנו בדואר זבל), ואיזה מהן באמת קנינו (כדי לשלוח אלינו הביתה שוטרים?), ואולי אפילו על איזה פרוייקטים חדשים אנחנו עובדים (כדי לרגל, להעתיק ולפקח מלמעלה). ביל גייטס רוצה להיות אלוהים. מפחיד, לא? לא. אין סיבה לפחד. בניגוד לאלילים של ממש, כאלה שאינם בוחלים בשום אמצעי אלים או שתלטני כדי לבסס את שילטונם, גייטס עדיין נחמד. הוא מנסה לפתות אותנו להירשם לגיהנום, תמורת חיים איכותיים בצל מיקרוסופט. מה שיפה הוא שזכות הבחירה עדיין בידינו. איננו חייבים להירשם לרשת של מיקרוסופט, או להסכים לתנאי השירות המופרעים שלה. איננו חייבים לקנות את מוצריה החדשים, או להשתמש בערכת ההפעלה חלונות. לא, אין צורך להחרים א מיקרוסופט. עלינו להבין כי האיכות שהיא משדרת, יש לה כיסוי ממשי. ■

דיגיטליים, הייתי ממליץ לכם, לא להירשם לרשת מיקרוסופט, ולהצביע ברגליים. האקטיביסטיים שיותר ביניכם, יכולים לנסות ולהציף את askbill@microsoft.com בשאלות ומחאות, מי יודע? אולי הוא יענה...

כתב ועיצב: תום ברגר

כנסת־נֶט

אחרי כת השטן, ז'וז'ו חלסטרה ויזהר אשדות - גם 120 חברי הכנסת מתחברים לאינטרנט. ח"כ מיכאל איתן, היוזם והמחבֵר, מספר לזומביט על האתר החדש. סקופ קטן: אם הוא לא היה קונה לעצמו מחשב, לא היה בכנסת אינטרנט

"כנסת־נֶט", אתר הכנסת באינטרנט, בהנהגת חבר הכנסת מיכאל איתן, עלה לדיון בוועדת הכנסת. כעת הוא מחכה לאישור הכנסת וחיבור המחשבים תוך לא יותר מחודש ימים. בוועדה משתתפים: מיכאל איתן, אלי דיין, רחבעם זאבי, עבד דראושה, רן כהן, תמר גוז'נסקי, מאיר שטרית, משה קצב והרב בא־גד. עם תום התכנסות הוועדה, מציג מיכאל איתן יחד עם חבורת תמיכה רצינית ונציג "סנונית" את האינטרנט. נציגי התנועה הדמוקרטית יצאו מרוצים מכל העניין. הח"כים התפזרו בגלל מהירות השעון. אחדים חזרו לצפות בתצוגה. מאיר שטרית שאל אם יוכל להתקשר עם קבוצת דיון בנושא פתיחות בשחמט. הרב בא־גד ביקש להזמין מקומות בקפה האופרה בוינה, "איפה שהשטרודל בא עם הקצפת הנפלאה הזו..." בסוף שמענו כולנו יחד ב"כנסת־נֶט" את נעמי שמר שרה את ירושלים של זהב. ח"כ איתן מתפנה לדבר על המאורעות שהובילו אותו ליצירת האתר:

– מה הן הרשימות והחישובים האלה שאתה עושה?

"אלה הטיוטות של אתר הכנסת."

– אני רואה "אתר פיזי", מה הכוונה?

"זה הסעיף שנוגע לדרישות של מחשב השרת. האם הוא ישב פיזית בכנסת או באחת מהחברות? האם המחשב יהיה שלנו או שנקבל שרות מהחברה שנעבוד דרכה?"

– ובכנסת יהיו רק מסכים?

"כן. אתר הכנסת למעשה, לא בא לשרת את חברי הכנסת בהכרח – כל הציבור יוכל להגיע."

– אולי כדאי שהשרת יהיה אכן בכנסת וכל התמיכה תתבצע אצלכם?

"מצד שני בכנסת אין כוח־אדם שיודע לתחזק את זה. אנחנו מחפשים משהו באמצע. כנראה נקנה את המחשב, שיהיה מחשב שלנו והוא ימוקם בחברת השרות."

– אתם כבר יודעים איזה מחשב או שעוד לא הוצאתם מכרז?

"אלה הדברים שאנחנו מתחבטים בהם כעת. פה רשומות לי כמה נקודות, למשל כמה משתמשים יכולים להיכנס בו־זמנית?"

– זה תלוי בכוחו של המחשב?!

"כשנצא למכרז, לא יעניין אותי כוחו של המחשב, יעניין אותי כמה אנשים יכולים להיכנס בו־זמנית ועל זה יתמודדו נותני השרות או על איזה ישומי אינטרנט הם נותנים."

– איזה יישומים אתה מחפש?

"יש כל מיני. יש דואר אלקטרוני, יש WWW ויש FTP.

אנשים יוכלו להגיע לאתר גם מחו"ל וגם מהארץ וכאן אנחנו נכנסים לארבעה סוגים של מידע. מידע סטטי, שיתן תאור של הכנסת, תמונות של הכנסת וסיור בכנסת. תקבל שיעור אודות הפונקציות השונות של הכנסת, לא רק מבחינת אתרי האינטרנט, אלא גם מבחינה היסטורית; אולם שגל, המבנה של הכנסת, תולדות הבניה של הכנסת ומש' רוטשילד שמימנה את הבניה וכו'. אחר־כך יבוא נושא רשויות השלטון בישראל. הרשות המבצעת, הרשות המחוקקת, בית המשפט העליון, הממשלה, מבקר המדינה והרבנות הראשית."

– זה נשמע כמו שיעור האזרחות שהפסדתי.

"כמו כן, יהיה לנו Home-Page של חברי הכנסת, שיציגו את עצמם במתכונת שווה פחות או יותר והמצע הפוליטי שלהם בכמה שורות. חברי כנסת שירצו, יוכלו לפרסם את הדואר האלקטרוני שלהם במקום. אנחנו נבדוק אפשרות בה אנשים יוכלו להשאיר לח"כים הודעה וניתן איזו תיבה עם הגבלה למספר מלים, כדי שלא יהיה עומס יותר מדי גדול, נגיד עד 100 מלה. הסקטור השני יהיה מידע דינמי. סדר היום של הכנסת, אילו חוקים על הפרק, סדר היום של הוועדות וכל מה שקורה במליאה."

– כל זה יהיה בעברית או באנגלית?

"באנגלית, בעברית ובערבית לבחירתך, בלחיצת כפתור. הסוג השלישי יהיה אתר קבוצות דיון של הכנסת, אפילו בנושא חקיקה. חברי הכנסת יהיו שותפים לקבוצות הדיון האלה – ניקח לדוגמה הצעת חוק מסוימת, ממש בהליכי חקיקה ונעלה אותה לדיון ציבורי, הציבור יוכל להתיחס בקבוצת הדיון וחברי הכנסת יוכלו לקבל את החומר הזה. מי שירצה יקרא ויעזר בהערות והצעות שונות שעלו."

– כלומר שהחוק מתעדכן במהלך הצעתו?

"החוק משתנה – תוך כדי דיונים בוועדות משנים הצעות שונות, משנים את נוסח החוק. תהיה לציבור אפשרות לעקוב אחר החקיקה בהיווצרותה להציע ולהגיב."

– אני אוכל להיכנס ולשנות את החוק?

"להציע, לא לשנות. תהיה אפשרות להתערב בדיון על־ידי זה, שתתן הודעה: 'אני חושב שזה וזה טועה...הוא עשה כך וכך'. באופן טבעי חבר הכנסת ירצה להגן על עמדתו, אז הוא בטח יגיב בקבוצת דיון: 'עשיתי כך וכך...כי זה מגן על ענין כזה וכזה'. זה יכול לתת מימד מרתק של מעורבות הרבה יותר גדולה בהליכי החקיקה. כאן אנחנו חוזרים אולי לדמוקרטיה היוונית, הקלאסית, הישירה. אני יודע שלא כולם ישתתפו, גם ביוון לא כולם השתתפו, אבל זה ירחיב את המעגלים. ההחלטות שהכנסת תקבל, לדעתי תהיינה יותר טובות, כי יהיו עוד אנשים ועוד הערות בהילולה של כל דיון."



כסאות מלכותיים – שירותים אלחוטיים

כס־כסא

– העם ירגיש טוב עם כזאת אינטראקטיביות פוליטית?

"נכון. אינטראקטיביות במשך ארבע שנים. כשהייתי צעיר, לפני כל תעמולת בחירות היו מרצפים את כל הרחובות עם פוסטרים גדולים. אז האבא היה אומר לילד 'אתה רואה, עכשיו הקיר מדבר אלינו, אחרי הבחירות אנחנו נדבר אל הקיר'."

– צריך לחכות כמה דורות כדי שהחלום הזה באמת יתממש?

"נראה. בכל אופן אנחנו מתחילים. כל דבר צריך להתחיל. אני לא יכול לדעת היום."

– בתור האדם שמתחיל את זה, זה לא חזון בשבילך?

"החזון הוא בכך שאנחנו נרחיב את השימוש בכל המערכת של התיקשוב ולא בהכרח אינטרנט. יכול להיות שאנחנו ניצור מערכת לאומית, ישראלית, דוברת עיברית. זה יכול לקדם את המדינה בכמה צעדים. גם בתחום ההשכלה, גם בתחום העסקים, גם בתחום שעות הפנאי והבידור וגם בתחום הקשר בין הבוחר והנבחר."

– אתה מתכוון, שזו מהפכה כללית יותר?

"זאת לא מהפכה. אנחנו רוצים שהכנסת תוביל יחד איתה ציבורים גדולים מאד להיכנס לעולם התיקשוב. החזון כאן הוא להעלות את הכנסת על האינטרנט, אבל יחד עם זאת ליזום קידום של אתרים."

– הכנסת מצטרפת למהפכה או שהכנסת מובילה את המהפכה?

"את ארצות־הברית אנחנו לא יכולים להדביק. אלפי מאגרי מידע פתוחים לשרות הציבור וזה דבר מדהים. יש להם מודעות ברמה הפוליטית. אל־גור וקלינטון מקדמים את הנושא הזה. אנחנו יכולים להזדרז ולהיות בחבורה המובילה של המדינות בעולם בתחום התקשוב. באוסטרליה למשל יש לזה חשיבות לאומית משמעותית בגישור על מרחקים גדולים באמצעות Video-Conferencing. המרחק הינו בעל תוקף לגבינו, בהקשר של תפוצות העולם. היהודים או הישראלים הם עם מאד סקרן. באותה מידה אנחנו מנותקים ממרכזי הטכנולוגיה בארצות־הברית ובאירופה. התרבות, האמנות, המזרח הרחוק."

– אתה פשוט מחבר אותנו עם קו?

"בדיוק. אם אנחנו נפתח את המודעות לנושאים האלה בארץ, שתבוא כמובן עם לימוד משופר של השפה האנגלית לבני הנוער, אז בפירוש נוכל להנות מהיתרונות של הגישה למרכזים בעולם. מאחר ואנחנו מדינה ללא אוצרות טבע והנכס הגדול ביותר שלנו הוא היכולת השיכלית, הלימודית. אם אנחנו נתארגן כמדינה ונשקיע מאמצים, נהיה יותר יעילים מבחינה כלכלית. איכות הסביבה תעלה כשהרבה מהעבודות תיעשינה בבית, במקום להשקיע בתשתית הכבישים."

– איך נעשה אצלך הסוויץ' לכל נושא המחשבים?

"ההתפתחות של האינטרנט חופפת את התפתחות הדמוקרטיה. פעם היתה פוליטיקה של חדרים סגורים, היו ועדות מינויים והיו בוחרים את חברי הכנסת בקבוצות קטנות. בכדי להבחר היום, חברי הכנסת צריכים להיות חשופים לציבור כולו, אז יש להם ענין להגיע לציבור ומצד שני הציבור יותר תובעני ודורש חשיפה יותר גדולה של חברי הכנסת. לכן המפגש הזה של הפריימריס כשיטת בחירות והאינטרנט כמערכת מידע חדשנית, משלימים אחד את השני. כשהבנתי שאני, מיכאל איתן לא עומד יותר מול 3000 בוחרים, אלא מול 200 אלף הלכתי בעצמי לקנות מחשב ולמדתי בעצמי להפעיל אותו, בסיוע חברים כמובן."

– אם לא היית קונה מחשב, לא היתה לנו אינטרנט בכנסת?

"היתה, אבל אני מביא את האינטרנט עם יותר התלהבות, אומרים שאני משוגע על זה בכנסת. אני לא מקדים את זמני, פשוט באתי עם הדבר הנכון בזמן הנכון. השינוי יקרה גם בלי מיכאל איתן. מה שחשוב זה עתיד יותר טוב לילדים שלנו, לאזרחים שלנו ולהיות בין חמשת המדינות המובילות."

– אילו סודות מדיניים נוכל למצוא בעתיד באינטרנט?

"יש הרבה מידע ביטחוני, שאפשר לשחרר מהמודיעין. מידע שיכול לעניין אותנו על התרבות בסוריה, הגאוגרפיה – אילו אינם סוד בטחוני היום."

– הציבור יוכל לסייע לשרים ולחברי כנסת לעמוד על סוגיות פוליטיות?

לשם אני לא ממהר לרוץ. ■

מייק רוזן

"כאן זה לא יקרה"

כמו תמיד, ארה"ב היתה הראשונה לזהות את "האויב החדש". בשנת 90' התנהל בארה"ב "צייד מכשפות" מצמרר אחר נערים שנחשדו בקשר כלשהו לפריצות למערכות מידע. השיא היה מבצע "שטן השמש" של ה־FBI (ראו מסגרת) בו נעצרו כ־40 נערים שנחשדו בקריאת עיתון. כשהגעתי לארץ ב־93', כבר החלה התעניינות של התקשורת המקומית באותו "סייבר־מה־שמו" שמוזכר בתקשורת בחו"ל. בכל המקרים בהם הציעו לי לסקר את "התחום" בעיתונות ובטלוויזיה (עיתון זומביט עוד לא נולד), ניסיתי "למכור את הסקופ" של "שטן השמש" כמקרה המייצג את ההיסטוריה הצפויה לנו. תמיד נתקלתי בתשובה שאת הציבור לא מעניינות דוגמאות מאמריקה (כאילו שכאן יש מודעות גבוהה יותר לזכויות הפרט). במקרה אחד, למרות שתוך כדי הכנת הכתבה, קרה מקרה מזעזע דומה באיטליה, אנשי הטלוויזיה לא השתכנעו. "כאן זה לא יקרה" הם טענו והמשיכו לחפש סקופים.

לקח לנו זמן עד שהתחילה כאן ההיסטריה. הקרקע לתרבות תקשורת לא היתה בשלה – מודמים עוד היו יקרים, והתחברות לאינטרנט היתה עבירה על "חוק הבזק" עד לפני כשנה. "הסנונית הראשונה" היתה הדאגה של ח"כ בורג כאשר נתקל בשיר שקורא להרוג את אריק שרון שהופץ ב־BBS־ים בארץ. נכון. מדובר בתופעה מכוערת. אבל כתובות גרפיטי שקוראות להרוג את "רבין הרוצח" לא הצליחו לחולל סערות כאלו. ההבדל ברור: כל אזרח יכול לראות כתובת על קיר. אך כדי להשיג שיר מ־BBS, יש צורך בציוד וידע שמכניסים את המשתמש לקטגוריה סגורה ואליטיסטית. כמו "זקני ציון", כמו המיילדות, כמו המתפללים במסגד בעזה – "הם", "הצד האחר", יודעים יותר, ולך תדע מה הם זוממים.

נאצים, פורנו וכת השטן

מאז זרמו ביטים רבים בירדן. לח"כ בורג כבר יש מודם (ועושה רושם שהוא נרגע), אך ההיסטריה ממשיכה להשתולל. בתקופה הקצרה שעדיין נותרה לפני שהציבור יבין שאינטרנט הוא בעצם סוג משוכלל של טלפון\פקס\טלוויזיה (ריי קוקס מ־MTV כבר הבין), הסייבר–נושאים המסוקרים ביותר בתקשורת ה"מסורתית" בארץ הם נאצים, פורנו וכת השטן (ראו מסגרת). עבור אלו שלא מבינים, נוצר הרושם שהאינטרנט הוא "היכל החטא". ובכן, מתוך כ־50 מיליון איש, סביר להניח שלא כולם טובים, נחמדים ובעלי דיעות דומות לשלנו. אבל חוסר ההבנה של המדיום מוליד היסטריה: מרכז וידל ששון באוניברסיטה העברית, למשל, חקר את תופעת האנטישמיות באינטרנט, והגיע למסקנה שעד כה לא היתה השפעה לפרסומים האנטישמיים שם, הואיל והאוכלוסיה המקורית באינטרנט היתה אינטליגנטית. לעומת זאת, בעתיד, חוששים מפרסמי המחקר שהאוכלוסיה

תכלול יותר אנשים שיוכלו להיות מושפעים על־ידי תעמולה כזו (אלי
סלפטר, "הארץ"). לפני שאנחנו נסחפים אחרי ההיסטריה, הגיע הזמן שנב
שדף WWW ברשת דומה יותר באפקטיביות ובחשיפה שלו להודעה ע
מזכירה אלקטרונית מאשר לפרסומת בטלוויזיה. אפילו האמינות ש
התקשורת ה"מסורתית" בעיני האזרח הקטן כבר מזמן בזבל (זוכרים א
"העם נגד תקשורת עוינת"?). הגישה הבסיסית (המוצדקת) ב"רחוב" כל
האינטרנט היא שכל מה שנכתב שם הוא סובייקטיבי ולא מבוסס – ע
שיוכח אחרת. הפנאטים החשוכים שאחראים לפיצוץ באוקלהומה כנ
יודעים את זה. האינטלקטואלים תמיד ידעו את זה. מי נשאר כדי להיחש
לאנטישמיות? העיתונות הישראלית?

דוגמה נוספת לחוסר הבנה של המדיום היא הנסיון של הסנטור אקס
להטיל צנזורה על הרשת. הרשת אינה מדיום אחיד: את אותה תמו
פורנוגרפית ניתן לאחסן באתר שנמצא תחת אחריות של ספק אינטרנ
לאחסן על מחשב ביתי ממנו מופעל שרת, לשלוח בדואר אלקטרוני פר
למנוי אחר, או לפרסם בפורום של "יוזנט" (שאינו נמצא בשום מקום מוגד
אלא "מטייל" בין אתרים שונים). נסיון להטיל צנזורה, לא יעצור את ש
ה"תועבה", אך יעלה – כדרכם של בירוקרטיות – את עלויות התחזוקה ש
אתר, ויעיף מהשוק את החברות הקטנות יותר (חידה: אילו חברות מצדד
ביוזמה זו?).

הבורות והבנה

"חוק המחשבים" העברי (ראו עמוד 56) הוא תולדה של אותם פחד
קמאיים שמניעים את ציידי המכשפות מאז ומתמיד. כאשר מתבונ
בשטחיות בתופעה של עימות בין הנודע לבלתי נודע – חדירה של נ
למערכת ממוסדת כמו חברת כרטיסי אשראי או פלאפון, החברה הממוס
לא תיתפס כאחראית (איך נתתם לנער לחדור?) הואיל והיא הגוף שמו
יותר למחוקק. האחראי הוא הנער (איך הצליח? כנראה שאי אפשר להת
מפניו) שאינו מובן ונתפס כמאיים.

על פי ג'ון פרי בארלו מ־EFF (ראו מסגרת), זהו שורש הבעיה. לנערים
נטייה להציג את עצמם כ"כל יכולים" במקום לגלות את האמת – המערכ
אליהן הם חודרים פרוצות בצורה רשלנית. "הבורות היא בננת–פיפיות" ט
בארלו "הדבר האחרון שכדאי לעשות לריב חזק, חמוש ועצבני – ו
להוכיח לו שהוא אידיוט". רוב הילדים עדיין לא מבינים את המשל
בארלו. עכשיו, כשיש חוק שבמהותו אומר: "העושה דבר שאינו מובן לש
– דינו עד 5 שנות מאסר", הם ילמדו כנראה בדרך הקשה. זיכרו ילד
השחצנות שלכם עשויה להיות מסוכנת. גם מיילדת מוכשרת אינה חס
אש. האם הרגעתם שוטר היום? ■

"שטן השמש"

בנובמבר 90', פרצו סוכני FBI בו זמנית לכ־40 דירות ברחבי ארה"ב, עצרו 40 צעירים, והחרימו כל מכשיר אלקטרוני (כולל טלפונים וטוסטרים) ששייך להם או להוריהם. האשמה: היותם מנויים על עיתון בשם "פראק" הנוהג לפרסם פרטים טכניים ו"סיפורי גבורה" הקשורים לפריצות למערכות מידע. עורך עיתון זה, פנה לחברת AT&T כדי לברר האם מותר לפרסם מסמך פנימי של החברה שהגיע למערכת. מדובר במסמך נוהלים חסר חשיבות (אני יודע. קראתי אותו) שהושג על־ידי חדירה למחשב של החברה (ונועד, בעצם כדי להתפאר בפריצה). תגובת החברה היתה פניה ל־FBI, ובעקבותיה נעצרו כל חברי המערכת ומנויי העיתון ורכושם האלקטרוני הוחרם (באחד המקרים, הוחרם מחשב של אם החשוד – שהיה מקור הפרנסה היחיד של המשפחה). איך יכול להיות? האם גם מנויי זומביט יכולים להיעצר יום אחד בגלל כתבה שאפילו לא פורסמה? ובכן, "פראק" הוא עיתון אלקטרוני. כדי לקרוא אותו יש צורך במחשב, מודם, וידע שלא היה ב־1990 לסוכן ה־FBI הממוצע (גם להיות מיילדת זה לא פשוט). אם היה מדובר בעיתון נייר – תגובת הציבור היתה מסוגלת לערוף כמה ראשים ב־FBI. ילדים עם מודמים, לעומת זאת, חשודים כאשמים עד שלא יוכח אחרת (ובשפה קלה ומנוקדת).

עלילות השטן בארץ הקודש

למרות שהשטן הוא יציר נוצרי במקורו, הוא מעסיק בזמן האחרון את עם ישראל בצורה מדאיגה. למרות שהמשטרה לא מצאה שום עדות להתארגנויות בעלות אופי "שטני" שבהן, כיכול, מתעללים בחיות ואפילו בבני אדם, התקשורת יודעת לספר בפרוטרוט על אותן התארגנויות, ואפילו לייחס להן מקרי רצח. מחקר פדרלי בארה"ב שכלל כ־12,000 מקרים של תלונות על התעללות פולחנית מאורגנת בבני אדם, גילה שגם אצל הגויים השטן לא ממש מצליח: רק מקרה אחד(!) מתוכם היה מקרה אמיתי של התעללות שנעשתה "בשם השטן". שאר המקרים היו בעיקר התעללות של הורים נוצרים בבניהם "כדי לחנך אותם".

(http://www.kosone.com/people/ocrt/sra.htm)

נסיון של עידו אמין, בעזרת קריקטורה, להשוות בין "היסטריית השטן" האופנתית בארץ לבין רדיפות אותן ידעו היהודים בגולה, התפרש על־ידי ח"כ זבולון האמר והשר משה שחל כניסיון לצייר את היהודים כעובדי כת שטן. מנאומו של האמר בכנסת: "אינני חושד בכשרים כאשר אני מבין שיש כאן מגמה ברורה של הסתה ועלילת דם". נאומו של השר שחל ארוך ולא יובא כאן מפאת כבוד השר.

EFF

EFF – "קרן החזית הטכנולו
– הוא אירגון שמטרתו העיקרית
לחקור את ההשלכות המשפטיות
חידושים טכנולוגיים. מטרה נוס
חשובה לא פחות, היא הסברה ו
משפטי במקרים בהם המימסד מ
חוסר הבנה בנושא טכני, וגורם
לאזרחים וחברות. הוא הוקם ב־
ע"י אנשי מחשבים ועורכי־דין ל
שמקרים כמו מבצע "שטן הש
הוכיחו שבורות מצד אנשי החוק
מסוכנת. כיום, לאחר זכייה בפס
דין עקרוניים, והופעות בפני ו
סנאט, בוסס מעמדם של אנש
EFF בעיני המימשל והם נחש
בוושינגטון כ"לובי" לגיטימי לכל
בישראל, אין עדיין גוף דומה, ו
(http://eff.org)

ציד המכשפות הבורות והבננה

הפחד, מקורו בבלתי ידוע. האדם הנאור העלה על המוקד מיילדות שהיו חשודות בכישוף, רדף יהודים שדיברו שפה משונה, הרס את חייהם של קומוניסטים ושאר מיני תמהונים בארה"ב (למרות שה־FBI מודה שלא עברו על החוק ולא תכננו לעשות זאת), ולאחרונה - עם התמוטטות ה"סיטרא אחרא" הסובייטי, מופנים החיצים כלפי נערים בעלי מודם. המכנה המשותף: לא מובן = עויין ומסוכן. "חוק המחשבים" עבר קריאה שלישית בכנסת. ראו הוזהרתם!

נמרוד קרת

"בזק" - כל מה שרצית לשאול

זה חשבון הטלפון שקיבל כתבנו טל גוטמן לאחר שהוא והמודם שלו ביל
של קבלת החשבון הובילה אותה ליצור מדריך שלם ומלא לחובב
מתי לא, למה זה כל־כך יקר ואיך אפשר לעבוו

הכל באשמת "בזק". מכירים את כל התשדירים האלו, ה"לא ידעתי" למיניהם? ובכן, גם אני לא ידעתי. ונדפקתי.

הכל החל ביום אביב צח אחד (למען האמת היה חורף, אבל נתעלם מזה כרגע). הציפורים פרחו, הצמחים צייצו ואני בדיוק סיימתי להתקין את המודם החדש שלי והתחלתי להכיר את נפלאות העולם האלקטרוני. הנה מבזק חדשות: העולם האלקטרוני ע נ ק י!

אבל לא על זה הכתבה. נבצע קפיצה קטנה בזמן. למען האמת, חודשיים בדיוק. עד אז די חיבבתי את חברת "בזק". כל השרותים החדשים והמגניבים האלה. חביב ביותר. ואז הגיע חשבון הטלפון. מאז הסמל של בזק מודבק על לוח הקליעה למטרה שלי. עם הרבה חורים.

900 שקל!!! אתם קולטים את משמעות הדבר הזה? 900! וכמעט הכל דרך המודם. מה לעשות, חייבים לשלם. אבל באמת – הבנק בכה מאוד, גוטמן לא רוצה בי עוד...

ולכן חשבתי להתיישב כאן ולתת לכם את כל מה שאתם צריכים לדעת על "בזק" כדי להתחבר למקומות, ולא העזתם לשאול.

25 אגורות לפעימה

נתחיל במחירים: בזק לוקחים כ־25 אגורות על כל פעימת מונה. נראה קטן, נכון? ובכן זה לא! כמו שאתם יודעים, כל דבר מורכב ממספרים קטנים, אז כל מה שצריך זה לדעת מתי התקשר, ומתי לא.

שיחות חוץ

לא לבצע שיחות חוץ בשום אופן, גם לא תחת איומים, בין השעות בין 8:00 בבוקר ל־13:00 בצהריים. הסיבה: המחיר. פעימת מונה מתרחשת בשעות האלה בממוצע כל 48 שניות. ותאמינו לי – כשמתחברים למשך שעות, זה יוצא הון לא קטן.

בין השעות 13:00 בצהריים ל־20:00 בערב, המחיר עדיין יקר בצורה מחרידה. משהו בין פעימת מונה כל 133 שניות ועד פעימת מונה כל 48 שניות, תלוי איפה אתה גר. זוועה.

המצב מתחיל להשתפר בין 20:00 ל־22:00 בערב, כשהמחיר יורד ל־288 שניות לפעימת מונה, ולבסוף מ־22:00 בלילה ועד 7:00 בבוקר, אז יורד למקסימום שלו – פעימת מונה כל 15 דקות. עכשיו יוצא בחישוב שבמחיר של 15 דקות בתעריף השיא, היית יכול לדבר כמה שעות טובות בתעריף המוזל. לדעתי, הדבר הכי טוב זה לקום מוקדם בבוקר, נגיד שש. ככה גם הקווים לא תפוסים, וגם יש לך את התעריף המוזל, ככה שלא תיתקע עם חשבון טלפון מהגיהנום. תשמחו לדעת שבשבת כל היום בתעריף המוזל, וגם כל שישי – החל מ־13:00 בצהריים.

שיחות פנים

אמנם כאן המצב הרבה יותר סימפטי, אבל גם פה אפשר ליפול בפח. ביום חול, שיחה מקומית בין השעות שמונה בבוקר לשמונה בערב פועמת כל חמש דקות. די הרבה יחסית לתעריף השיא של שיחות חוץ, אבל עדיין אפשר להיקלע לצרות איתו. בין השעות 20:00 בערב ל־22:00 בלילה, ישנה פעימת מונה כל שמונה דקות, והחל משעה 22:00 בלילה – תשתוללו כמה שאתם רוצים – ללא הגבלת זמן! חבל שיש רק מעט ספקים של אינטרנט שנותנים שירותים לא רק באזורים המרכזיים...

עוד בעיה שנתקלתם בה ללא ספק אם אי פעם התקשרתם במודם היא בעיית השיחה הממתינה. ללא ספק שירות יעיל של "בזק", שתורם רבות לגידול האוכלוסין במוסד "אברבנאל". אחת הסיבות העיקריות לגידול זה, היא העובדה, שאם אתה מתקשר עם מודם, ואדם מתקשר אליך בשיחה ממתינה, אתה מתנתק. אז אם החלפת בדיוק רשמים עם מישהו מג'ורג'יה, או היית בדיוק בסיום של הורדת קובץ – אכלת אותה. בגלל זה נמצאה שיטה נפלאה לעצור את הטירוף. כמעט לכל מי שיש בבית שיחה ממתינה יש בבית את השירות "עקוב אחרי". לאלה שאין להם כוח לחפש בספר טלפונים, הנה זה.

מרימים את השפופרת ומחייגים "72" לאחר ששומעים צליל מיוחד מחייגים את המספר שאליו אתה רוצה שהשיחה תעקוב. אם יש לכם רק קו טלפון אחד, חייג את המספר שלך, והאדם שיתקשר אליך ישמע צליל תפוס, ואתה לא תועף. אם יש לך קו נוסף, הפנה אותם לקו השני, ככה שתוכל גם לקבל שיחות ללא הפרעה וגם לתקשר עם המודם ללא הפרעה, אבל תצטרך לשלם את ההפרש בין הטלפון הראשון לטלפון השני – יענו פעימה מקומית. אז אולי עדיף פשוט להפנות את השיחה לקו שאיתו אתה משתמש במודם, כדי שהמתקשר ישמע צליל תפוס. הנה לכם שיטה! לאחר שאתה רוצה לבטל את כל הקטע הזה, פשוט חייג 73.

האזנות וציתותים

כמו שאתם בטוח קראתם בזומביט לפני כמה חודשים, פרצו לנו לבי.בי.אס שלנו – זומביט און ליין. כשביקשנו מ"בזק" לשים מעקב על הקו ניתקלנו בסירוב מהיר תחת האמתלה ש"רק בהוראת המשטרה" הם עושים דברים כאלה, כשבדיוק באותו זמן התחולל לו המבצע של "שיחה מזוהה" – מכשיר המזהה את מספר הטלפון של המתקשר. זוכרים את הטלפתיה של בתיה? ובכן ניסינו לפנות לרכז פניות הציבור, שעל פי בזק "פועל רצוף מ־08:00 ועד 18:00". אהה. בולשיט. ניסינו כמה וכמה פעמים, בכמה ימים שונים ובכמה שעות שונות, ובכולם קיבלנו את אותו צליל מצלצל, עד שלבסוף השגנו מישהי נחמדה מאוד ב־199 שהסבירה לנו שהבדל הוא שאת "שיחה מזוהה" ניתן לחסום לבקשת המנוי, ואילו מעקב על הקו (אוי, החריזה הממשלתית) לא. זאת אומרת, אם אתה מתקשר ומטריד, ויש מעקב על הקו, לא יעזרו כל ה"כוכבית 43" למיניהם – ימצאו אותך! מסתבר ומאחר ויש פה הפרה פצפונת של זכויות הפרט, או הפרטיות, לא מאפשרים את שירות המעקב לכל אדם, אלא רק למשטרה. דרך אגב, גם הטרדה טלפונית היא עבירה פלילית, ובכנסת, ובמקומות רבים אחרים בעולם, מעבירים עכשיו את חוק הגנת המידע, אז כדאי לכם להיזהר.

והאינטרנט, זה שיחות לחו"ל?

אז נכונה השמועה שרוב המחשבים שמהם מורכבת רשת האינטרנט נמצאים אי שם בחוצלארץ הרחוקה. עכשיו אתם בוודאי מייללים: "אוי לי ואוי לחשבון טלפוני. הרי התקשרתי במשך שעות מרובות!" אך לא! ספקי השירותים לאינטרנט קנו מכספם הרב קו ישיר לחו"ל, לשימושכם הפרטי בלבד, ולכן כל השיחות לאינטרנט הן **בתוך** ישראל, ואם אתם גרים במרכז, גם בפעימה מקומית. אמנם אני לא אחראי לגבי מה קורה אם אתה מתחיל לדבר מאות שעות – אפילו באזור שלך (ראה את חשבון האימים שקיבלתי), אבל לרוב זה הרבה יותר זול מאשר להתקשר ישירות לחו"ל (למרות הנחמדות של דורון נשר).

של'א העזת...

יותר מדי ביחד. החוויה המצמררת
המחשבים החסכן: מתי כדאי להתקשר,
על בזק

איך לעבוד על "בזק"

ישנן כמה וכמה דרכים לעבוד על "בזק", חלקן חוקיות וחלקן (או למען הדיוק, רובן!) לא חוקיות.

אחת הדרכים הפופולארית ביותר היא "בלו בוקס", או בתרגום חופשי ומאושר – "קופסה כחולה". זהו מכשיר, שמשחק עם הרכיבים האלקטרונים של המרכזייה, ומאפשר שיחות לח"ול ללא תשלום. המכשיר הזה הוא בלתי חוקי! אני חוזר: בלתי חוקי. ישנם קנסות ע נ ק י י ם על מי שמחזיק אחד כזה בבית, שלא לאמר משתמש באחד, ורק תדעו לכם שאפשר לגלות אותו, וכבר היו דברים מעולם. אז כדאי שתשאלו את עצמכם האם כדאי לגנוב שיחה לח"ול במחיר שוטרים שבאים אליכם בַארבע בבוקר עם צו חיפוש? הדרך השנייה, היא דרך INTERNET PHONE. זוהי תוכנה קטנה וחביבה שהומצאה על ידי חברה הרצליינית בשם VOCALTECH, והיא מאפשרת דיבור (בקול) עם אנשים דרך האינטרנט. היא עושה את זה תוך שימוש במיקרופון של כרטיס הקול, וברמקולים שלו, כך שניתן לשמוע ולהשמיע קול לאדם בצד השני. מאוד יעיל לשיחות טרנס-אטלנטיות במחיר פעימה מקומית, אבל שוב, אנחנו תומכים גדולים של E-MAIL.

אז זהו. התקשרות נעימה, ואל תבלו עם הטלפון או את המודם יותר מדי, כדי שלא תצטרכו לשלם חשבון טלפון של 900 שקל כמוני (גררר) ולשנוא את "בזק" לעד... ■

מכתבים, תגובות, איומים, בלוני הליום ופרות אינטלקטואליות ניתן לשלוח לתא הדואר שלי בזומביט און ליין, או לכתובת האינטרנט שלי:
Tal_gutt@netvision.net.il

טל גוטמן

סקירה תודעית: והפעם BBS מולטי-ליין

"מולטי־ליין" מופעל כבר כשנה תחת קורת הגג של פרוייקט "הקיוסק – שרותי מידע" בין השרותים: קשקשת, דואר אלקטרוני, פורומים, לוחות מודעות, הזמנת מוצרים, משחקי חברה. היתרון הגדול בשיחות הוא שיש אפשרות ליותר מ־10 משתתפים להיכנס ולדבר ביחד ונדירים ביותר מצבים ששם תפוס. הדואר האלקטרוני הוא בעברית וקל לשימוש. קיימים שם גם פורומים רבים על נושאים מעניינים. בעתיד מובטח שיתנו דרך bbs זה גישה לאינטרנט ויוסיפו ספריית תוכנות גדולה שכוללת תוכנות, משחקים, לומדות, תמונות ועוד.... התפריטים צבעונים ויפים גם בעברית (רק חבל שזה לא מווינדוס) .

כיצד להתחבר? יש להפעיל פרוטקול ansi. תוכנה ממולצת על־ידיהם היא telix חייג באמצעות המודם 133. לאחר יצירת הקשר למחשב בזק לחץ "9" (תפריט סוג מסוף) המסך הבא הוא תפריט בזק הקש: bbs. בשלב זה אתה מחובר למרכז מולטי־ליין. לפתיחת מנוי הקש: new או ללא יצירת מנוי הקש: 177 המערכת פתוחה 24 שעות ביממה. תעריף בזק הוא: לא משנה מתי כל 5 דקות פעימת מונה. הדבר שאני אוהב ב־bbs הזה שאפשר לדבר הרבה ביחד. לא קורה כמעט שאני לבד, וגם לא תפוס כמעט אף פעם. בעניין השיחות בדרך כלל אנשים מתקשרים בתדירות קבועה ולאט לאט נוצר מצב שמכירים כולם את כולם (הכוונה למנויים, לא לאורחים חדשים שאינם מנויים). לא פעם קרה שניתקלתי שם בסיפור אהבה בין שני אנשים... אני ממליץ מאוד מולטי־ליין. מי שעדיין לא מבין מדוע, שיבוא ויראה. ■

רם פרדס

כל דאלים גבר

איך משווקות חברות ענק כמו "סיירה" ו"לוקאס ארטס" משחק עולמי חדש? לא צריך הרבה דמיון, כדי להבין שיש שם הרבה מאוד פוליטיקה...

תמיד שאלתי את עצמי, איך חברות גדולות כמו "סיירה" או "לוקאס ארטס" משווקות מוצר גדול כמו קווסט חדש. מהן שיטות השיווק, ואיך באה לידי ביטוי התחרותיות שבין החברות. נשמע מעניין, נכון? כן, בטח... אבל האמת היא, שעומדים כל מיני טריקים מאחורי שיטות השיווק, וחברות המשחקים אינן טיפשות כפי שחשבנו שהן.

כש־ID SOFTWARE הוציאה את "דום" הראשון, אתם חושבים שהחברה לא ידעה שיעתיקו אותו? ובכן, מה ש־ID עשתה היה דבר פשוט: היא הוציאה את "דום" הראשון כתוכנה



חופשית, כלומר שניתן להעתיק את הפרק הראשון שלו. מי שרצה את כל הפרקים – היה צריך להזמינם טלפונית. אבל הם ידעו שיעתיקו את כל הפרקים, ולכן החלו מיד בעבודה נמרצת על "דום 2", וזה היה המשחק שהיה אמור למכור. את "דום 2" החברה הוציאה למדפים בחנויות, והמשחק מכר בערך פי ארבעה מ"דום" הראשון.

בעוד ש־ID SOFTWARE מתחמנת אותנו עם הטריקים השיווקיים שלה, "סיירה" ו"לוקאס ארטס" נוקטות בשיטה אחרת לגמרי. בטח שמתם לב שעבר די הרבה זמן מאז שיצא משחק חדש של "סיירה". לא שאיכפת לי, אבל טקטיקת השיווק שלהם מעניינת. אני אישית שונא אותה, כי היא סתם מעכבת את העניינים, אבל בסיירה מאוד מרוצים, וכולם בטוחים שהם ימכרו הרבה.

מחבים לסנטה קלאוס

הטקטיקה שלהם הולכת ככה: "סיירה" עובדת על כחמישה משחקים חדשים, שכולם יעבדו דרך "חלונות". האמת היא שרובם כבר גמורים, והמשחקים מושלמים. למה, אם כן, הם אינם על המדפים? כי "סיירה" מחכה לחג המולד, שידוע כתקופה של מכירות רבות, לפני שהיא תוציא את המשחקים החדשים שלה.

זכור לי שבתחילת המאבק בין זוג החברות, כשרק יצא "אי הקופים 1" של לוקאס ארטס, המאבק התמקד ברובו על לעשות משחקים טובים יותר. כיום, עם כל הזבל האינטראקטיבי והחרטא בסגנון, לא צריך להשקיע במשחק, כך סבורות סיירה ולוקאס ארטס. לכן המשחקים הישנים שלהם היו הרבה יותר טובים.

ב"אי הקופים" הראשון, חברת לוקאס ארטס ממש עשתה צחוק מחברת סיירה, ולעגה לסגנון הקווסטים שלהם. לדוגמא: יש איזשהו קטע שנופלים בו מצוק גבוה, ואז, נפתח חלון קטן במרכז המסך, כפי שסיירה הייתה נוהגת לעשות, ובחלון הופיע גייבראש, הדמות הראשית באי הקופים, וראו אנימציה קטנה שלו נופל על עצים, עם הראש כלפי מטה, ובחלון האופציות RESTORE, QUIT, RESTART, כפי שסיירה המעצבנת הייתה ועדיין עושה.

מאז אותה תקופה מלאת תמימות, דברים קרו, והתחרות הפכה יותר ל"מי שיוציא משחקים יותר אינטראיכסיביים עם גראפיקה יותר טובה, ינצח."

הם טועים.

מעבר למאבקים הבלתי פוסקים, כל חברה נוקטת בעמדת "קו ייצור" משלה. סיירה, לדוגמא, החליטה שמהיום היא מוציאה משחקים רק לתוכנת ה"חלונות" המתועבת, טעות שתבוא לידי ביטוי כשיצא הקווסט החדש שלה, שמבחינת מהירות בקושי זז. לוקאס ארטס נשארה עם "ז'אנר" משחקי הדוס, והדבר בא לידי ביטוי בכך שהמשחקים שלהם הרבה יותר מפותחים מבחינה גראפית.

התחרות, כפי שראינו, לא באה לידי ביטוי רק בתוכן המשחקים, אלא גם באופיים.

המאבקים בין חברות המשחקים הגדולות משפיעים לא רק על המכירות שלהן: כשחברת תוכנה חדשה מופיעה בשוק, היא צריכה להוציא משחקים שיעמדו בציפיות הגדולות שהמשחקים של החברות היותר מצליחות יוצרים, אחרת, היא לא תצליח.

הדבר מעלה את משחקי המחשב רמה, אך גם מחסל את הפוטנציאל של אנשים כישרוניים להוציא משחקים טובים לשוק, משום שאם המשחקים הראשונים של חברה חדשה נראים הרבה פחות משוכללים מË¯‡„‰ËÒ‰, היא נשכחת מהר מאוד, ושאר המוצרים שלה יישארו בצד גם כן. ■

איך עלתה נינטנדו מחברה קטנה לייצור קלפים לתאגיד־על ענק. שיחזור

"נינטנדו" היא כיום השליטה הבלתי מעורערת בשוק משחקי הוידיאו, כ־65 אחוזים שייכים לה. מה שעוד יותר מדהים הוא שהיא נמצאת בירידה כאשר בשיאה, בימי ה־NES (מערכת הנינטנדו הראשונה), היא שלטה ב־95 אחוזים מהשוק. השאלה הגדולה היא איך הצליחה חברה יפנית קטנה להגיע למעמד כזה? הספר **"סוף המשחק"** מאת דיוויד שיף מספר את סיפורה של נינטנדו מראשית דרכה ועד ימים אלה, ועוקב אחר התפתחותה של נינטנדו מחברה מקומית לייצור קלפי משחק לתאגיד־על שנושא רווחים עצומים.

מייצור קלפים עברה נינטנדו לייצור צעצועים תוך הישארות בתחום הבידור, לאחר מספר כשלונות עגומים בתחומים אחרים. סידרת הייצור הראשונה של נינטנדו נקראה סידרת צעצועי אולטרה (מזכיר משהו?) והיא נחלה הצלחה גדולה. בעקבות זאת ייצרה נינטנדו את משחקי הטלוויזיה הצבעונית הראשונים שנקראו בפשטות 6, והיותר מתוחכם – 15. נינטנדו מכרה מיליונים מהם. בהמשך, בעקבות כניסת מערכות רבות ליפן ב־1983, היתה צריכה נינטנדו ליצור משהו חדש יותר ומרשים יותר ממכונות המתחרים אך בעלות נמוכה. הירושי ימאוצ'י, נשיא נינטנדו, דרש מקבוצת המחקר והפיתוח שלו ליצור משהו כל־כך טוב שיתן לנינטנדו שנה להתבסס לפני שהמתחרים יעתיקו אותו.

כדי לספק מכשיר טוב אך עם זאת זול יותר היה צורך בפעולה נועזת. ימאוצ'י הזמין שלושה מיליון שבבים במחיר נמוך, כמות חסרת תקדים היות ויצרנים מובילים של משחקי טלוויזיה מכרו 20 עד 30 אלף יחידות. ב־83' יצא ימאוצ'י עם המערכת שנקראה מחשב משפחתי או Family Computer (famicom). המערכת של נינטנדו היתה זולה עד כחצי מחיר המערכות המתחרות והרבה יותר מתוחכמת. הימורו של ימאוצ'י השתלם, ונינטנדו הפכה לחברה המובילה בתחום ביפן. חברה זניחה עם שם מצחיק החדירה באותה שנה מערכת מתחרה נוספת בשם sg-1000 אך זו נכשלה וירדה מהר, אף אחד לא שם לב אליה נוכח ההצלחה המסנוורת של נינטנדו. היתה זו סגה.

הגדלת הזיכרון

מדיניות נינטנדו היתה פשוטה: עם כל־כך הרבה מכונות אצל הצרכנים, השוק משווע למשחקים ונינטנדו היא היחידה שמייצרת אותם. כל משחק שפיתחה נינטנדו נמכר במיליוני יחידות. שלוש יחידות מו"פ הוקמו בנינטנדו ותפקידן היה לפתח משחקים טובים יותר. טכנולוגיית הקרטרידג'ים עלתה כל הזמן עד כדי יצירת פער איכותי ענק בין המשחקים הראשונים למשחקים החדשים יותר, שהכילו שבבים להגדלת הזיכרון וה־ram ואף פיתוח היכולות הגראפיות של הפאמיקום. רק מאוחר יותר החלה נינטנדו לתת רשות לחברות תוכנה אחרות לפתח משחקים לפמיקום, וגם אז התנאים היו חסרי תקדים, ונינטנדו הרוויחה על כל יחידה שנמכרה.

נינטנדו היתה חברה מובילה ביפן אך השפעתה בארצות־הברית היתה זניחה. ימאוצ'י מינה את חותנו, אראקווה, להיות נשיא NOA (נינטנדו אמריקה) שתחילה ייבאה מכונות משחק. לאחר הלהיט העצום "דונקי קונג" הוחלט לשווק את הפמיקום בארה"ב. אלא שהשוק האמריקאי היה אחרי התמוטטות בשוק משחקי הטלוויזיה לאחר נפילת אטארי, ואף אחד לא רצה לשמוע על מערכת משחקים נוספת. אראקווה לא הצליח במכירת הפמיקום ואת לקחי הכשלון הוא יישם בנסיונו השני – הוא צבע את המערכת באפור כדי לתת לה אופי רציני, הוא אסר על הזכרת המלה משחק והכריז שהמכשיר ייקרא מערכת בידור. הוחל במסע פירסום אינטנסיבי בניו־יורק ואנשי נינטנדו עברו בכל חנות וחנות כדי לשדל אותן להציג את ה־NES, במרכזי קניות הוקמו עמדות הדגמה, והמדגימים (הם אותם אלה שעבדו בהרכבת המכשירים שהגיעו מיפן) שכרו כוכבי ספורט כדי למשוך צופים. התוצאה היתה מעודדת כאשר בחג המולד נמכרו רוב המערכות שהובאו. עם ההתפשטות לערים אחרות התיצבו המכירות ועלו בהדרגה להישגים



שלא יאמנו, עד 1990 היתה בכל בית שלישי בארה"ב מערכת נינטנדו.

נינטנדו בנתה תשתית עצומה לפיתוחים עתידיים בנושאי תקשורת בקנה מידה עולמי, עד כדי כך שכששאלו את מייקל ספינדלר, נשיא תאגיד אפל, מאיזו חברת מחשבים הוא חושש ביותר בשנות התשעים הוא ענה "נינטנדו".

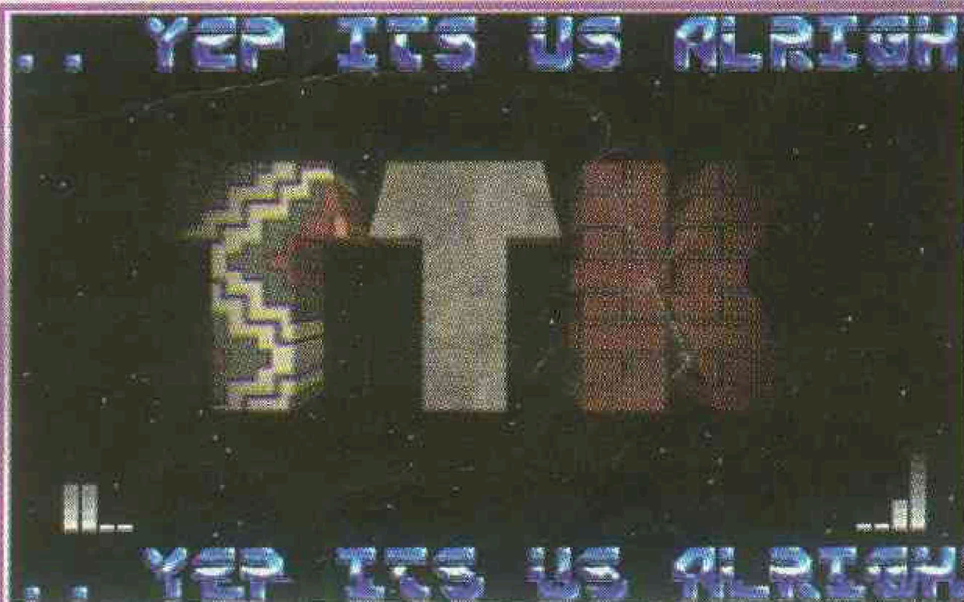
"סוף המשחק" יצא בהוצאת אופוס ונמכר ב־42 ש"ח. מומלץ. ■

אבי פישמן

נודניקים בלי רשיון

"ליימרים", קבוצות נוער ש"מתלבשות" על תוכנה קיימת, מדביקות לה את הסמל המסחרי שלהן עצמן, ועושות עסקים. בלי בושה

אתם מוכרחים לשמוע מה קרה לי השבוע. אני בטוח שגם לכם זה כבר קרה. קיבלתי משחק חדש, התקנתי אותו, כולי שמח וטוב לב. אחרי ההתקנה הנוראית, העליתי את המשחק. לפתע, מול העיניים שלי, צצה לה פרסומת מכוערת של איזו קבוצה מסכנה. בפרסומת היה רשום: "צלצלו אלינו לקבל את המשחקים הטובים ביותר בעולם! אנחנו הקבוצה הטובה ביותר בארץ....". נדהמתי. זו לא הפעם הראשונה שאני נתקל בסוג זה של אונס. כן, אונס. הם פשוט אונסים את המשחק עם הפרסומות והמודעות המוזרות שלהם. מאיפה זה? למה? ממתי?





ובכן, הכל התחיל לפני כחמש שנים. קבוצה צעירה אשר כינתה עצמה "GDS-IHQ". פירוש השם: Games Distribution Site - Israeli HeadQuarters

הם היו הראשונים. הם החלו להפיץ פרסומות נחמדות ומעצבנות על כל משחק שרק יצא (משחקים שנשמו שנייה אחת אוויר ישראלי). לא משנה כמה התאמצת להשיג משחק, תמיד הוא היה עם פרסומת שלהם. אחת הפרסומות היותר נועזות שלהם אמרה "הכונו לביאת ה־GDS", ובתמונה נראתה מכונית עם שלט צהוב על הגג (סטייל אנשי חב"ד למי שלא מכיר, אשר פרסמו את "היכונו לביאת המשיח").

אחריהם קמה קבוצה מכפר־סבא אשר הזדהתה בשם "ZOMBIES". אני לא יודע אם הם ידעו או לא, אבל היו כבר קבוצות העונות לאותו שם. עיקר שטח ה'פעולה' שלהם היה איזור השרון. הם התפרסמו מאוד, עד כדי כך שהם חילקו בדואר הודעה קטנה: "משחק חינם! כל המצלצל יקבל את המשחק המטריף "VIZ" (למי שזוכר..). הם הגיעו רחוק, לעיתון וגם לטלוויזיה. מדוע אתם חושבים קוראים לתוכנית ולעיתון "זומביט"? מי לדעתכם הציע את השם? אאההההה... עכשיו הכל מתחבר.

קבוצה שונה מאותו איזור החלה להתפתח. הם לא ידעו, אבל הם יגיעו רחוק... שמם בציבור: "MEGA MASTERS". השם לא אומר הרבה, אבל אתם חייבים להודות, הוא קליט. הם התחילו בתור קבוצה קטנטנה שמנתה כשלושה חברים בלבד ואז הם נקראו "THE BMP GUYS". ה־BMP הוא אוסף שמות המשפחה שלהם. אחר־כך גדלו (משלושה לשבעה חברים) ושינו שם. הם החלו להתפרסם על־ידי הדבקת פרסומות על משחקים (הם השתמשו ב'מחולל הפירסומות' של אחד מחברי ה־GDS שהיה נפוץ אז...) ועשו זאת עם הומור וללא שחצנות יתר. שמות חבריהם המוזרים כללו כינויים כמו "THE MAD 1", "GEL MR." ו־"SCIENTIST FROM DOOM".

לאן הם הגיעו? שמם הופץ, והוכר, במדינות כמו גרמניה, אנגליה ואיטליה. אחד החברים שהיה בגרמניה ראה פרסומות שלהם על משחקים ונדהם. תייר אנגלי שבא להשתקע בארץ שלח להם מכתב המבקש לפרט את רשימת המשחקים שלהם. הוא טען שראה אותם באנגליה וסקרנותו גברה (כמובן שהוא לא בא במיוחד). כעבור שנתיים, קרה הבלתי צפוי: קבוצת "MEGA MASTERS" וקבוצת "ZOMBIES" התאחדו! שמם החדש, שימו לב, "TERA GODS" (טרה – יחידת מידה ששוויה 1000 ג'יגה. ג'יגה = 1000 מגה). כעבור שבועיים בלבד, לא היה אדם שלא קיבל משחק עם הפרסומות שלהם. הם אפילו עשו סרט! (אני לא צוחק, אני ראיתי אותו והוא גדול. על מלחמת הארסים באיגוד A.A.F – Anti Ars Force). הקבוצה, המונה כאחד־עשר חברים, היתה כמעט בלתי מנוצחת. הם היו ראשונים בכל. השגת משחקים, הדבקת פרסומות ואף חוללו שינוי קטן: הפרסומות החדשות הוכנו, צויירו ולוטשו בתוכנה (אז חדשה) – 3D STUDIO. הכל נראה טוב, אך עקב גילם של הנערים, בערך 15־17, הגיע הזמן להיפרד – תיכון. הירידה בתפוצה היתה כמעט מיידית. תוך שבוע נעלמו מן השטח. לאחר 'מותם' קמו קבוצות שונות ואף אנשים בודדים כמו 'שי לב־ארי', '1 MAN CREW', 'The Three Knights - T.T.K', ועוד.

רובם פתחו בי.בי.אסים ברחבי הארץ ולכן ירדו מן הפרק. אך מה גורם להם להיות מעורבים בעניין מהתחלה? מה כל־כך מושך? קודם כל, חלק מהקבוצות מכרו משחקים ולכן גורם אחד הוא הכסף. אם משחק עלה בחנות 99.00 ש"ח, הם מכרו ב־50.00 ש"ח ועשו בכך רווח עצום! חלקם מכרו מגה ב־2 ש"ח ויותר, או שמכרו משחקים עם הדיסקטים או סתם ציוד מחשבים כמו: עכברים, מקלדות, כרטיסי קול, כוננים...

בקיצור, הרבה כסף. הגורם העיקרי הוא כמובן התהילה. הפירסום. להיות מוכר ברחבי הארץ, בלי לעשות כלום!! ברור שיש סיכון בעניין, להיתפס. קבוצת ה"GDS-IHQ" נתפסה ונתבקשה לשלם קנס של מעל ל־1000 ש"ח. עצם ההדבקה אינו חוקי שלא נדבר על מכירת משחקים!

איך עושים את זה? פשוט. כיום מופצות עשרות תוכנות ליצירת פרסומות (INTROS) וישנן גם תוכנות הדבקה (STICKERS) למיניהן. הבעיה היא השגת משחקים חדשים מהר והפצתם לכמה שיותר אנשים. לסיכום, יש יתרונות וחסרונות בלהיות מפורסם בדרך זו. אפשר להרוויח כסף, ושסתם אנשים ידעו מי אתם, אבל זה לא חוקי ואם אתם נתפסים... לא נעים. תעשו את השיקול שלכם! ■

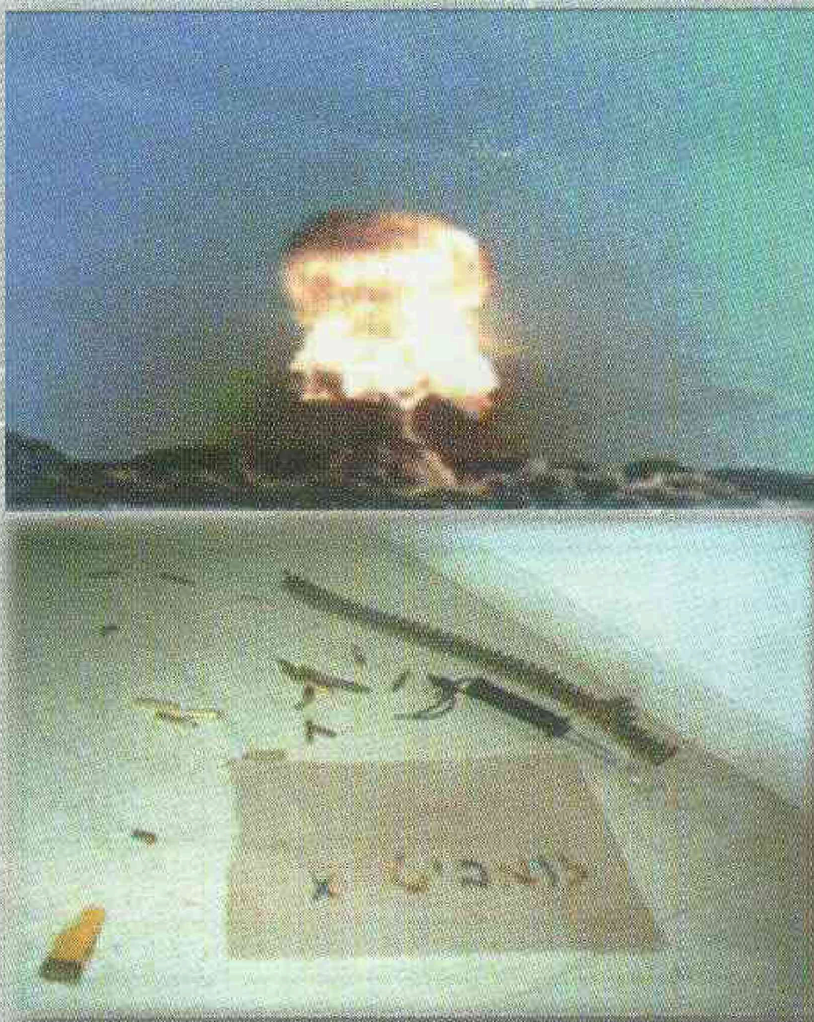
טל פרץ

רוצים לבנות פצצה?

הקבצים האלה מסתובבים ב-בי.בי.אסים, הם ילמדו אתכם 1001 דרכים לפרוץ מנעולים ולבנות פצצה. שלושה חבר'ה בני 17 ניסו לבצע את מה שקובצי האנרכיה האלה מלמדים, ואירגנו קומזיץ "פיצוצי". החלום שלהם: לבנות טיל כימי ולפוצץ את בית ספר (אחרי הבגרויות, כמובן)...

לפני מספר ימים, שכן שלי השאיר דיסקט חשוד ועליו כתוב "תנסה – זה טוב!"... לתומי חשבתי כי מדובר במשחק חדש או בתמונות עירום (שכל־כך מתאים לו להשאיר). נדהמתי כשגיליתי שמדובר בקובצי טקסט. מיד עלתה בראשי השערה אחרת – סיפורים אירוטיים. העתקתי אותם לדיסק ונתבדאתי. היו שם כ־200 קבצים בערך, למזלי, היה גם קובץ תוכן ראשי. השמות לא היו אירוטיים בכלל. עברתי קובץ קובץ ובדקתי. היו שם כאלה שדנו באיך לבנות פצצות כמעט מכל דבר, 1001 דרכים להרוס מכונית, שטויות בבית הספר ועוד. החלטתי להתחקות על עקבותיהם של טקסטים מוזרים אך מועילים אלה, והיכן ששאלתי ענו לי בערך אותו דבר: "מזה מספר שבועות מסתובבים להם הקבצים התמוהים האלה בכל הרשתות האלקטרוניות. כולם מתלהבים מהם. כדאי לך להעתיק אותם".

טוב, זה בהחלט הדליק אותי. התחלתי לקרוא. התברר שיש שלושה גורמים עיקריים שאחראים על החומר הזה: Jolly Roger, בעל 'ספר הבישול' של האנרכיסטים שמעודכן כל מספר חודשים, חברת CHAOS, שהפיצה ארבעה ספרים בנושא, ואדם בשם PRODiGY שכתב מספר טקסטים הכוללים מידע כמו: איך לעבור בחינות, להגן על הבית, לפרוץ לבתים של אחרים, הכל על פריצת מנעולים ועוד. Jolly Roger הוציא לשוק כבר גירסה שלישית של 'ספר הבישול', כאשר כל מספר חודשים יוצאת גירסה חדשה ומעודכנת. בספר זה הוא מבקש לא לחשוף את שמו האמיתי, וכמובן מזהיר מפני השימוש במידע, מכיוון שזה יכול לגרום לפציעות חמורות ואף מוות. הוא דואג להזכיר שאינו אחראי לשום אסון שייגרם עקב שימוש 'לא נכון' במידע, ובכך פוטר עצמו מעונש.



פצצה ראשונה בגיל שמונה

קובץ האינדקס מראה שמדובר בהרבה מאוד מידע מקצועי. רוב החומרים שהוא מדבר עליהם הם בעלי שמות אסטרונומיים המיוצרים במעבדות בעלות שם, ונראים כבלתי־ניתנים להשגה. ישנם, לעומת זאת, חומרים רבים ביתיים שניתן להשתמש בהם כתחליף. הבחור, בן 24, מודה כי גנב מקצת החומר ממקורות מידע אחרים אבל הוא דוגל בשיתוף המידע עם הקהל הרחב, ומבקש קרדיט על איסופו, כתיבתו ויישומו. חברת CHAOS, לעומתו, מבססת את המידע שהיא מחלקת על סמך ניסויים. ניסויים אותם עורך מדען, אשר במקרה הוא גם ראש הקבוצה. הוא לומד באוניברסיטה אי שם בארצות־הברית ומבצע את את מחקריו כשהוא נעזר בחומר המסופק לו על־ידי מקום לימודיו.

בגיל שמונה בנה את מתקן הנפץ הראשון שלו ובגיל 12 פוצץ לעצמו את היד בטעות. הוא פגש במייסדי החברה והפך למנהיגם כשהיה בן 18. התירוץ שלו להפצת החומר הוא "להראות לקהל הרחב כיצד יכול כל טרוריסט לבצע מעשה טרור עם חומרים ביתיים". גם הוא וחברתו לא לוקחים שום אחריות על כל אסון שייגרם כתוצאה משימוש במידע. באחד מספריו הוא פירסם רשימת מעבדות, חנויות נשק ומפעלים לייצור חומרי נפץ בכל מדינה בארצות־הברית שניתן לפרוץ אליהם ולהשיג חומרים וכלים. ניחוש שלי, מר PRODiGY הוא כנראה עבריין או פושע לשעבר. בטקסט אחד הוא כתב כיצד אפשר להגן על הבית בצורה מושלמת ובטקסט אחר כיצד לפרוץ לכל בית במדינה. רוב המידע שהוא מספק מתבסס על שטויות ומעשי שובבות שעשה בבית הספר. נחמד, אבל לא מקצועי. כפי שאתם רואים, מדובר בהרבה מאוד מידע. כמעט כולו לא חוקי, ויש להיזהר למי אתם מעתיקים או מפיצים אותו. לאחר שקראתי חלק ניכר מ'מאגר מידע' הזה הבנתי שרובו חסר תועלת כיוון שאת החומרים לניסויים קשה ואף בלתי אפשרי להשיג. חוץ מזה, אני לא מתכוון לפוצץ בניין או לבנות רובה. אבל מה שכן שימושי היה: מקומות קטלניים בגוף האדם, שמכה אחת בקרב פנים אל פנים באחד האיזורים הללו תשתק כל בן אדם או תגרום למותו...

טקסט מעולה אחר מסביר את תורת ההיפנוזה – איך להפנט את עצמך, איך להפנט אחרים וכיצד לצאת ממצב זה. הכל – עד הפרט האחרון. אחד הטקסטים היותר־קרימינליים, שהוא גם מעניין וגם נכון, מסביר את תורת המנעולים, איך הם בנויים ואיך לפרוץ כל סוג שקיים כיום. החלטתי לראיין קבוצת נערים שניסו חלק מהדברים ויצאו חיים: דני, עופר ורביב (שמות בדויים), 3 נערים בגיל 17, נראים נורמלים לחלוטין (טוב, אולי לא), עדיין לומדים בביה"ס. תחביב: לפוצץ דברים.

–ספרו איך התחלתם עם הקטע הזה של אנרכיזם.

דני: "עופר היה הראשון שהתחיל עם זה."

עופר: "כן, בערך שבועיים לפני ל"ג בעומר קראתי את הטקסטים, והתלהבתי. סיפרתי לדני והתחלנו לתכנן תוכניות לל"ג בעומר."

–ישר התחלתם לתכנן איך לפוצץ דברים? לא עשיתם ניסויים?

עופר: "ברור! אני התחלתי עם פריצת מנעולים. אחרי שקראתי את 'ספר הבישול' בניתי מפתח גנבים לבד והוא עבד. אחר־כך..."

–בנית מפתח גנבים? איך? ולאן פרצת?

עופר: "את הרעיון הכללי קיבלתי מהקובץ, אבל את הרוב אילתרתי. זה עבד! הייתי המום. פרצתי את המנעול של האופניים שלי ואת המנעול שבחדר של אחותי. איך שהיא התעצבנה..."

–ומשם קפצתם ישר לפצצות?

דני: "לא. עשינו ניסויים עם חומצות ובנזין. עופר כמעט שרף לי את המיטה, ועשינו חור בריצפה מאחורי הבית."

–איך השגתם את החומרים? לפי הטקסטים קשה למצוא אותם בחנויות בארץ.

רביב: "הזמנו אותם מבית מרקחת."

–לא שאלו אתכם למה אתם צריכים Potassium Chloroit או Nitric Acid?

דני: "כן. אמרנו שצריך את זה לניסוי בבית־הספר."

עופר: "הזמנו גבישי יוד ופוטסיום כלורויט."

–נעבור לאירוע המפוצץ. מה קרה?

עופר: "אני ורביב התחלנו בזריקת בטריות, ספריי, K500, K400 ושאר המשפחה לאש. היינו המדורה הכי מדליקה. כולם התאספו סביבנו."

רביב: "אחר־כך הכנו פצצה פשוטה. כדור רובה בתוך פחית בירה וסביבה ארבע פחיות ספריי. ליפפנו אותם בחוט וזרקנו. היה פיצוץ מגניב! כולם ברחו."

דני: "ועוד היה לנו ארגז שלם."

–סיפרתם לי שהכנתם נאפלם (NAPALM). מה זה בדיוק, ואיך עשיתם את זה?

רביב: "לקחנו נייר כסף..." (דני: "הם עשו. אני ישבתי בצד. לא רציתי שהמפגרים האלה יפוצצו לי ת'יד או משהו כזה." עופר: "פחדן.")

רביב: "עשינו קערה מהנייר ושמנו קלקר שנשאר מהקרטונים של ההמבורגרים. אחר כך הוספנו בנזין חם. עירבבנו וקיבלנו נאפלם. כשמדביקים את העיסה ומדליקים, זה בוער הרבה זמן."

–אף אחד לא ניסה לעצור אתכם? לא ניסיתם לשכנע אחד את השני?

דני: "אותי הם לא היו צריכים לשכנע. ישבתי בצד ולא התערבתי."

עופר: "תראה, כולנו ידענו שזה מסוכן וכל פעם מישהו אחר אמר שכדאי לעצור ושמשהו עלול לקרות, אבל זה לא ממש שיכנע. עובדה שעשינו את זה בסוף."

–מה התוכניות לעתיד? לבנות טיל כימי?

רביב: "הלוואי."

עופר: "אין תוכניות. עזבנו את הרעיון כי קשה להשיג חומרים וזה עולה כסף להזמין."

דני: "והרבה זמן. חוץ מזה, יש לנו בגרויות."

–יענו, הפכתם לחְנונים?

עופר: "נראה לך? אחרי הבגרויות נפוצץ את בית ספר!"

כולם: "כן, כן!"

החלטתי לברוח משם כל עוד הם עסוקים בתכנונים של איך ומתי לפוצץ את ביה"ס. אז כפי שאתם רואים זה לא פשוט, מסוכן, לא חוקי וגם קשה להשיג חומרים. אני לא אומר שזה לא כיף. אני ניסיתי בעצמי משהו קטן וזה היה טוב. יש טקסטים לקריאה ויש כאלה לא מזיקים שניתן לבנות מחומרים ביתיים. דרך אגב, לכל בעלי המודמים – יש מספר טקסטים העוסקים בבניית קופסאות כחולות, ירוקות שחורות וכו' ש'עובדות' על בזק ומעניקות לכם שיחות בחינם. ■

שולחן חול דיגיטלי

ב"שולחן חול דיגיטלי", משחק אסטרטגיה חדש, אתם משחקים את מעצמות הציר (הרעים במלחמת העולם השנייה), בניסיון לשחזר את מהלכי המלחמה. בואו נקווה שלא תנצחו גם הפעם...

השנה: 1939. חורף. אנו ניצבים מול מפה המציגה את מערכי הכוח באירופה המערבית. רוסיה מושלגת. גרמניה – כל שיטחה מלא בסימנים של נשק וכוחות, אייקונים מסמלים כלי שיריון, רגלים וכוחות אוויר. בשאר אירופה המצב דליל למדי, רק בצרפת נמצאים כמה כוחות הגנה ואנו הגנרלים של גרמניה, מריחים את ריח הנצחון. אירופה לא מוכנה, ובמתקפת בזק אנו יכולים לפרוץ לתוך פריז.

טבלת המצב מוצגת לפנינו ואנו, מעצמות הציר, נמצאות במצב נחות. אף אחד באירופה לא מכיר ויודע את כוחנו האמיתי. גורם ההפתעה כולו שלנו, וכל מה שאנו זקוקים לו הוא מזל. אין מלחמה טובה אחת ללא טיפ־טיפת מזל, ואז – גרמניה מעל כולם!

המחשב פותח במשחק. הוא המביים את האויב ואת השופט גם יחד במשחק מלחמה זה. מתקבלת הודעה: "חורף, שנת 1939, בנות הברית פותחות במהלכים טקטיים." מולנו, על המפה הענקית, מתחילות תזוזות של כוחות האויב. מתארגן קו הגנה מוצק ומפתיע אותנו ברמת המוכנות שלו לקרב. ובין כה וכה אנו נכנסים כבר לאביב ועלינו מוטלת החובה להחליט מה לעשות.

בכדי לתכנן ולהחליט, אנו פותחים את חלום "הפעילות הצבאית". פה עלינו לבחור בין פעולה התקפית לבין פעולות טקטיות מקדימות. בפעולה טקטית אנו לא יכולים לכבוש שטח, אנו יכולים רק לארגן כוחות ולהכין פעולה; אם נבחר בפעולה התקפית נוכל גם נוכל להשתמש בכל הכוח שלנו. אמנם בחירה בפעולה התקפית עולה לנו בנקודות, אבל דבר לא עומד מול המרץ והנכונות לקרב של כוחותינו האמיצים ואנו יוצאים למתקפה רבתי.

היחידה הראשונה המוטלת לקרב היא כנף אוויר של הלופטוואפה. באמצעות חיצי ההזזה אנו מכוונים את מהלומת האוויר לעבר יחידות שדה של האויב הצרפתי שנמצאות מחוץ להגנה של קו מז'ינו. זה נראה לנו טרף קל, אבל אבוי, הגורל נגדנו. כמו בכל קרב, גורם המזל הוא הקובע, המחשב "זורק" את כל הקוביות. הפור הוטל ומטוסינו מפספסים את עמדות האויב. המצב נשאר כשהיה.

זה המחיר על חוסר הניסיון של טייסנו הצעירים. בלית ברירה אנו מטילים למערכה יחידת אוויר אחרת, מנוסה יותר, ופה ההצלחה גדולה. כוחות האויב בגיזרה שלמה נפוצות לכל עבר ופירצה גדולה נפרצת לעבר ליבה של צרפת.

עלינו לנצל זאת ומהר. אנו ממשיכים להלום בכוח אווירי לרכב על גל ההצלחה ומנסים לפגוע גם בקו מז'ינו האמתני. כנף שלמה מוטלת למערכה. הקרב קשה אך שוב המזל פונה עורף והאויב זוכה בניצחון. מטוסינו מושמדים ברובם הגדול.

אסור להישבר. אנו מתכנסים לישיבת מטה של הפיקוד הבכיר. חייבים למצוא דרך לנצל את הפירצה אל תוך צרפת. מחליטים על פעילות מסודרת יותר ומטילים למערכה יחידות חי"ר משוריין כדי לנתק את הכוח הצרפתי ממקורות האספקה. כוחותינו מתארגנים ומתחילים בתנועה לעבר הפירצה, תוך כדי התקפת מצח על כוחות האויב. אבל לא, שוב המזל נגדנו (כלומר המחשב...) ואנו נבלמים בבושת פנים. המצב מתחיל להחמיר. חייבים למצוא דרך אחרת כל המאמץ יירד לטמיון.

פגיעה במורל האויב

אנו מנסים גישה חדשה ומטילים כוחות שיריון ישירות דרך הפירצה לעבר נמל אנטוורפן שבבלגיה ומשם לצרפת. במקביל החלטנו לבנות יחידות חדשות לתיגבור ודחפנו יותר ויותר כוחות לעבר הפירצה ולתוך החזית. האויב לא יושב בחיבוק ידיים. הוא פותח בקרב שיריון תקיף ונמרץ אבל כוחותינו עומדים בו בגבורה. דיווחים מדאיגים. קווי האספקה שלנו ארוכים ופגיעים ואנו חייבים לחזקם ולהגן עליהם. אנו פותחים בסדרת פעולות של הזזת כוחות ומייצבים את קווי האספקה.

במקביל לפעילות הזאת אנו מנסים לפגוע במורל האויב ויוצאים להפציץ את פריז מן האוויר. אבל גם פה לא מאיר המזל פניו, ומטוסינו נכשלים כישלון מוחלט. באותו יום נקראים כולנו לדיון מטה סוער וטעון רגשות ומחליטים לרכז את כל המאמץ בפריצה לתוך שטח צרפת. הרעיון הוא לרכז כוחות ולהכות חזק ומהר. ואכן ההצלחה גדולה. כוחותינו פורצים לתוך ליבה של צרפת ודוהרים לכיוון פריז. ריח מתוק של נצחון עולה באפינו.

כבר שנה שאנו נלחמים ורק עתה, חורף 1940, אנו קוצרים את פירות המאמץ. השיריון המהולל שלנו פורץ במהירות ודורס כל מי שעומד מולו. ההודעות זורמות בשטף והנה כוחותינו בפאתי פריז. לעת ערב מגיעה ההודעה: "פריז בידינו". נצחון, נצחון, נצחון!

מי לא חלם לעמוד מול שולחן מבצעים ענק ולהזיז כוחות דימיוניים של מיליוני בני אדם והכל בקלות וללא מאמץ; מי לא חלם להיות פעם נפוליאון קטן שבהינף שרביט מזיז אלפי אנשים ממקום למקום.

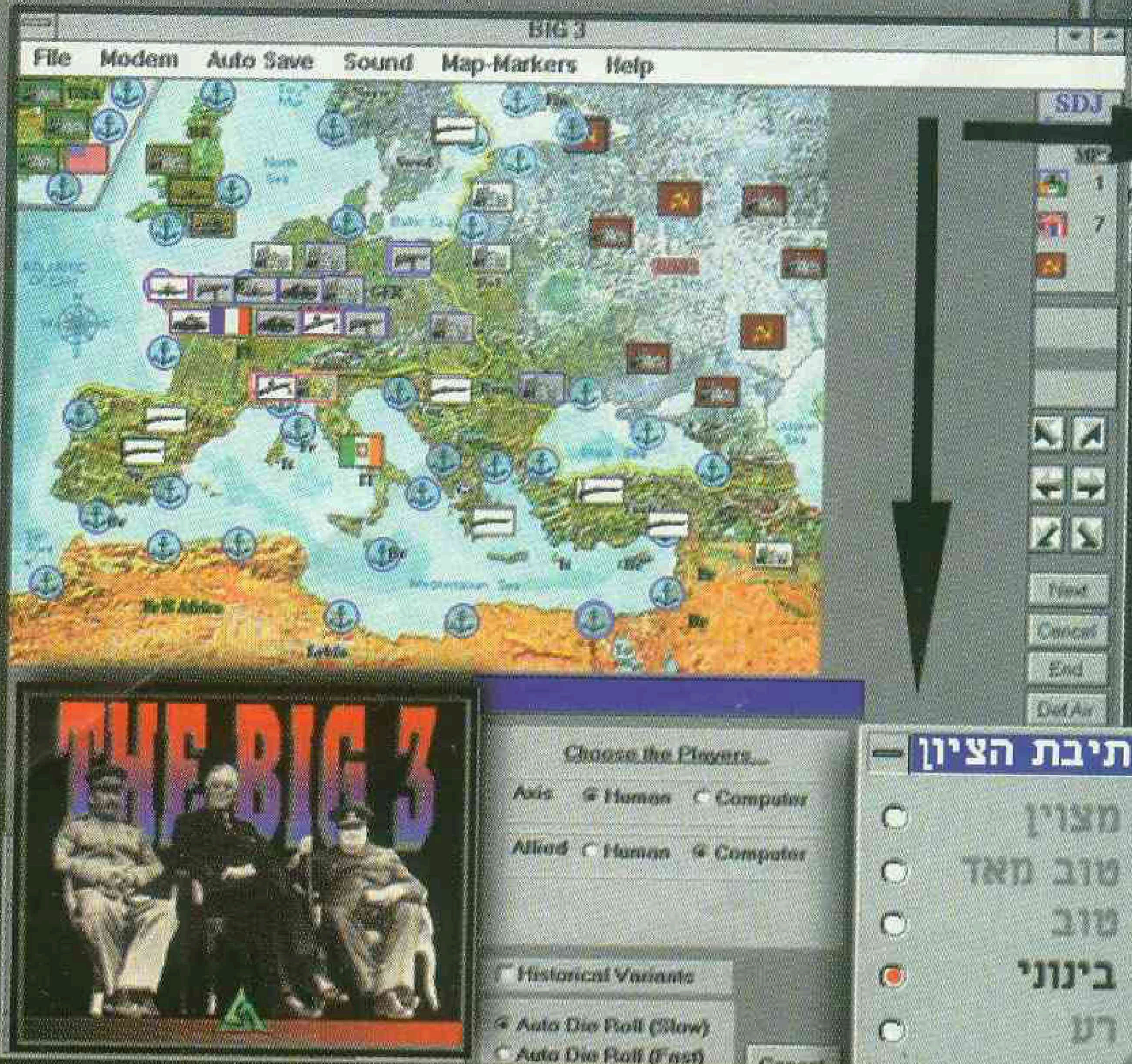
"שלושת הגדולים" (סטלין, צ'רצ'יל ורוזוולט, מנהיגי בנות הברית), הוא משחק אסטרטגיה המאפשר לך לעשות זאת. סימולציה גלובלית בתוך הסביבה הכל־כך מוכרת של "חלונות". אפשר לשחק בכל תפקיד שנבחר: להיות בצד הסימפטי של בנות־הברית או להצטרף לכוחות השחור של מעצמות הציר; אפשר להמר על דיוויזיות ענק או להטיל מאות טייסים למערכה אבודה מראש...

האויב שלך תמיד הוא המחשב, שגם מנהל את משחק המלחמה הזה.

המשחק מתנהל על גבי מפת ענק של אירופה, צפון אפריקה והמזרח התיכון. המפה דינמית ומשתנה על־פי עונות השנה. נמצאים בה גם ערי בירה ונמלי צי. בסך־הכול היא משקפת מצב די אמיתי של אירופה ערב מלחמת העולם השנייה.

התוצאה, עם שינויים מתבקשים (שהרי זהו סימולטור), היתה דומה למציאות. גרמניה אכן פרצה דרך בלגיה ללב צרפת ולכיבוש פריז. כמובן שפה הכל יכול להיות אחרת. המחשב קובע תוצאות קרב, אמנם עם שיקלול של מרכיבים אמיתיים, על־ידי הטלת קוביות, אבל יש בזה משהו ממש אמיתי. נדמה לי שהמזל חשוב לפעמים גם מן הגנרלים ואפילו מ"שלושת הגדולים".

יש אמנם הרבה חן בפשטות ההפעלה, אבל הניגוד שבין הדרמה הגדולה של מלחמת העולם השנייה לבין הפשטות הסטרילית של התוכנה הזאת, מאכזב למדי. ■



קולונל מוש

קר כקרח

כתבנו קיבל לידיו את משחק ההוקי החדש כשהוא שונא קרח. מתעב החלקה, חושב שהוקי זה משחק אלים והמדינה הכי דוחה בעיניו היא אלסקה. שעתיים בחברת המשחק החדש גרמו לו לרכוש ציוד הוקי באלפי שקלים, לקנות פריזר חדש ולהתחיל לטפח תספורת של ברנדון מ"בוורלי הילס", כוכב הוקי ידוע

זכרונותי העמומים מהפעם האחרונה שביקרתי באחד מאותם אתרי החלקה על הקרח בארצנו הקטנה, באים אלי בדרך כלל עם עוויתות לא רצוניות, ובמראות לא נעימים של נפילות מדהימות (של עצמי), התחלקויות, ותחושות קשות בפלג גופי התחתון.

למרבה הפלא, הזכרונות הנפלאים האלה לא מנעו ממני לבחון באובייקטיביות מוחלטת את משחק ההוקי־קרח שהגיע לידי לאחרונה, ולאחר הקדמה קצרצרה זו, אני חייב להוסיף שגם לולי ניסיוני המר עם משטח קרח, הספורט הזה נראה לי תמיד אלים מאוד, תוקפני, ולא מי יודע מה מעניין. אבל המשחק "BRETT HULL HOCKEY 95", מבית היוצר של "RADIEAL ENTERTAINMENT" (חברה שמשום מה לא יצא לי להיתקל בה עד כה), שבר גם אצלי מספר "סטיגמות קפואות" באשר לאותם משחקי הוקי־קרח אלימים. כאוהב מושבע של ספורט – המשחק מצא חן בעיני בשל זריזות הפעולה שבו, האקשן הממריץ אותך להיכנס ברגליו החסונות של יריבך בשיא המהירות, להפילו על הקרקע, לשבור את רגליו, ולסכל את משימתו באשר להכנעת השוער של קבוצתך.

בנוי בצורה מושלמת

בין האפשרויות של המשחק קיימות האופציות הסטנדרטיות של משחקים מסוג זה, כגון משחק בין שני שחקנים (הידוע כ־2 PLAYERS MATCH) וכמובן משחק נגד המחשב – ובו אופציה למשחק יחיד (SINGLE MATCH) או למשחקי ליגה ומשחקי "פליאוף" (PLAYOFFS MATCHES). כאן גם המקום לציין שמאוד חבל שהרבה חברות שמנסות להתמחות במשחקי ספורט למחשב (מלבד EA SPORTS האגדית) מפספסות הרבה פעמים בגדול את המשחק, ומתעסקות יותר בפירסום של מוצרים מסחריים על שולי המגרש או בשלטים מוארים, כאשר המשחק עצמו מוזנח. ברובם אין ממשק שליטה נוח, אין גראפיקה, והכי חשוב – לפעמים אין משחק בכלל... ה"הוקי קרח" בו מדובר איננו מסוג כזה בכלל. המשחק מחוסר פרסומות של חברות מסחריות, ובנוי בצורה מושלמת. הגראפיקה – בהחלט טובה, גראפיקה פרטנית שמאפשרת לראות כל פרט קטן במסך בלי "למרוח", המגרש והשחקנים מצוירים בצורה טובה, ובפתיחה ניתן לראות גם סרטון וידיאו ממש קצר, בו נראה שחקן הוקי מנוסה מבקיע שער. אני חייב לציין כי הסרטון אמנם קצר, אבל בהחלט קולע.

המתכנתים עשו בהחלט שיקול דעת נכון בכך שנתנו רק קטע וידיאו קצר, להבדיל מאותם משחקים רבים אחרים המצויים כיום בשוק, שדאגו בפתיחה להראות סרטון וידיאו ארוך, המלווה בהקדמה רצינית ומרוחה (INTRO=הקדמה) ואילו המשחק עצמו נראה כמו יום חול בסומליה־תחתית. את המשחק מלווים קטעי קריינות של מעין שדר טלוויזיה שמלווה את המשחקים (לא מקורי במיוחד), אבל הצלילים והקולות במשחק דגומים בצורה ממש טובה וברורה, גם המוזיקה עצמה מתאימה לרוח הספורטיבית־אלימה משהו של המשחק, וכאשר מובקע שער ניתן לשמוע שלל סירנות האופייניות לספורט זה, צווחות ברקע, ונותנות לך הרגשה של מתנדב במד"א (ולמרות זה, הן במקום).





השליטה במשחק מתבצעת על־ידי לוח המקשים וגם בעזרת ג'ויסטיק (למתאבדים בלבד), ויש להבין כי במשחקים הדורשים זריזות ידיים, מסוג זה, אין שליטה אופטימלית במשחק, כיוון שהכל נע במהירות. אבל ניתן להתגבר, ובסוף מגלים שהשד (או אולי המקשים?) לא נורא כל־כך. כאמור, משחק חמוד, שיעשה לכם את הקיץ קריר. ■

גראפיקה – 90. מצויר טוב , בלי "מריחות", וידיאו לעניין.

סאונד – 94. מוזיקה קיצבית וקטעי קריינות טובים, רק חבל שהם טיפה "חוזרים" על עצמם.

שליטה – 85. טובה, אבל בגלל המהירות יקח קצת זמן להסתגל.

אורך־חיים – 95. ניתן לשוב ולשחק עד שהעיניים קופאות...

יניב קסנר

זיעה אלקטרונית

"סטרייקר 95" הוא אחלה משחק כדורגל. נקודה. יש בו גראפיקה מצוינת, עדכניות, שליטה, טובה והמון המון אופציות. וטיפ קטן לקוראינו הספורטיביים: לפני שריקת השופט, תלחצו על "F" ותראו מה קורה...

היום אני רוצה לספר לכם על שכן שלי, שגיא. שגיא מאוד אוהב לשחק כדורגל. הוא משוגע על כדורגל. וכמו כל אישיות מתבגרת – הוא גם אוהב מאוד את המחשב שלו. אבל מה לעשות, המסך אינו כדור – והאחרון שבעט בו לא ממש הכניס גול. לכן, בכל פעם שמתחשק לי "להזיע אלקטרונית" ולשחק במחשב במשחק ספורט כלשהו, אני קופץ אל שכני היקר, ונובר בתוך עשרות משחקי הספורט השונים והחדשים שלו.

כחובב כדורגל לא קטן בעצמי, אני חייב לציין שקיימים בשוק מספר משחקי כדורגל ממוחשבים ה"ראויים למאכל אדם". אחד מהם הוא "STRIKER", משחק כדורגל נידח משנת 1992 – שיוצא עכשיו בגירסה משופרת, מעודכנת ו... הרבה יותר יפה. ה"סטרייקר" הראשון (שהיה גם כן "חביב" בשל עצמו) הכיל גראפיקה מאוד בינונית, לא היה בו גיוון גדול באיצטדיונים שבהם משחקים והסאונד שלו היה יותר דומה לסצינת קרב בסרט "מלחמה ושלום" מאשר לסאונד של משחק כדורגל. אבל נורא אהבתי אותו, אני לא יודע למה. אולי בגלל הפשטות, אולי בגלל שהוא היה טס על 486 במהירות עצומה ואולי בגלל שתמיד ניצחתי...

בכל מקרה, חברת "TIME WARNER INTERACTIVE" היא לא מאותן חברות שמוציאות משחקים לפני המונדיאל. דווקא עכשיו, שנה אחרי המונדיאל של 1995, היא מוציאה את 'STRIKER 95 – משחק כדורגל שהוא בפירוש ל־ע־נ־יי־ן. במשחק יש את כל המאפיינים של משחק כדורגל ממוחשב טוב:

1. שליטה טובה של השחקן בכדור (למרות שגם כאן המהירות הממוצעת ב־486 דומה לטיסת ניסוי במטוס סילון, בכל זאת לוח החיצים הפשוט והטוב מאפשר להנות מהמשחק מאוד).
2. הגראפיקה טובה, ברורה, יש מבט מלמעלה על המגרש.
3. עדכניות. שחקנים, שמות של קבוצות ומאמנים מעודכנים נכון לשנת 1995. לכל קבוצה הסמלים המקוריים משלה – דגלים, חולצות...
4. מגוון אפשרויות רחב: ניתן לקבוע הרכב, להחליף שחקנים, לשנות את המערך הטאקטי, את צבע החולצות והביגוד. כמובן שגם כאן, כמו בכל משחק כדורגל סטנדרטי, יש דיקדוק רב בפרטים. קיימת אופציה ל־REPALY האגדי, ואם הבקעת שער מוצלח, תוכל גם לשמור את כל המהלך שהביא אל השער ולהשוויץ בפני החבר'ה.

עוד דבר הוא החוקים, אחד הדברים החשובים ביותר במשחק מסוג זה. בשנים האחרונות יותר ויותר משחקי כדורגל ממוחשבים החלו מקפידים על חוקי המשחק "כמו במציאות" – עבירה יכולה לגרום לשופט להוציא שחקן עם כרטיס אדום, קיימות בעיטות עונשין ("פנדלים"), וגם הנבדל המעצבן לא נשכח כאן. ניתן לשלוט על כל אופציה ואופציה המרכיבה את המשחק – מבחירת האיצטדיון ועד זמן המחצית (HALF TIME).



הסאונד במשחק הוא לרוב רקע קולותיהם של האוהדים – סביר, אך עדיין לא ניתנת ההרגשה האמיתית שקיימת על המגרש: הפחיות והתפוזים הנזרקים, הצעקות, הקללות ובל נשכח את ההכרזות הפומביות שלא מותירות ספקות בלב איש (או אוהד) בקשר לעיסוקה של אימו של השופט...

אז אין צורך לוותר על משחק פיזי – תמיד כיף ללכת לאיצטדיון ולראות משחק "על אמת", אבל אלה מאיתנו שלא בורכו בכישרון, שיסתפקו בינתיים בבעיטות "אלקטרוניות". ■

תיבת הציון

- מצוין ○
- **טוב מאד** ●
- טוב ○
- בינוני ○
- רע ○

גראפיקה – 85. יפה וממצה יחסית למשחק כדורגל.
סאונד – 80. אפשר להוסיף עוד כמה קולות ...
שליטה – 90. נוחה לאללה. והמשחק טס להפליא...
אורך־חיים – 95. עד המונדיאל הבא (עוד 3 שנים).

יניב קסנר

משחק לפנסיונרים משעממים

אף פעם לא הבנתי מה כל־כך מעניין בגולף, במיוחד לא בגולף למחשב. כל העסק הזה של משטחי דשא נרחבים, חורים קטנים באדמה וכל מיני מקלות מוזרים, תמיד נראה לי כמו תחביב של זקנים עשירים שאין להם מה לעשות עם הזמן שלהם חוץ מלהרביץ לאיזה כדור לבן מסכן. חברת CORE מנסה עכשיו לחסל את הדיעה הקדומה הזו. ההצלחה שלה חלקית.

בשנים האחרונות יצאו למחשב כמה וכמה משחקי גולף שונים, שהמצליח והמוכר ביניהם היה LINKS 386 של חברת ACCESS. אבל, במשך הזמן הטכנולוגיה התפתחה, ואפילו משחק רציני כמו LINKS כבר נראה מיושן ועלוב. THE OPEN SCOTTISH של CORE (לומר לכם את האמת, בהתחלה חשבתי שזהו משחק סדיסטי אנטי־סקוטי, בגלל השם המוזר באנגלית...) הוא ה"דבר הבא" ברשימת משחקי הגולף למחשב.

טורניר האליפות נערך בסקוטלנד, והשמחה רבה. אמנם השחקנים לא לובשים חצאיות ומנגנים בחמת־חלילים, אבל הכל נראה ירוק, בריא ו"סקוטי". שטח המשחק מחולק לארבעה "מסלולים", כולם העתקים מדויקים (עד כמה שאפשר) של מסלולי גולף אמיתיים בסקוטלנד. תמצאו שם הכל: אגמים, עצים, שיחים, ציפורים ומה לא.

חברת "קור" נורא השתדלה, ו"אליפות הגולף הסקוטית" באמת נראה משחק יפה, עם סאונד הולם וגראפיקה מהממת. אבל כל זה לא משנה את העובדה העצובה והנצחית: גולף (במחשב ובכלל) זה כל־כך משעמם...

הציפורים מצייצות, הרוח נושבת

הכל בא בגראפיקה תלת־מימדית יפהפייה. מה עוד צריך כדי שבמשחק תהיה אווירה "גולפית" אמיתית? נכון, סאונד הולם. ואכן, הציפורים מצייצות, הרוח מנשבת, השחקן גונח(!?) והכל טוב ויפה. הדובדבן שבקצפת הוא העובדה שהמשחק תומך כמעט בכל כרטיס שתרצו.



לכאורה, הכל טוב ויפה. אבל הבעיה האמיתית נובעת מהמשחק עצמו. פשוט מאוד, המשחק מ ש ע מ ם. אולי אני מדבר בשם עצמי, אבל אני בטוח שיש עוד הרבה אנשים כמוני שמחפשים תנועה, מתח ואקשן במשחקים. כמות האקשן כאן שווה לכמות האקשן שתמצאו בהרצאה של מורה להיסטוריה בת 9,000 שמספרת על אופי המנדט הבריטי בשאלת מכסת העלייה לא"י בשנת תרפ"ו.

זה נכון שיש כמה אפשרויות משחק: טורניר, אימון, אליפות ומשחק ידידות, אבל בסופו של דבר הכל מתרכז בארבעה דברים: כדור, מקל, חור וקריין דפוק ששמח לבשר לך שהכדור שלך נפל לתוך אגם. זה גם נכון שאפשר לשחק את המשחק מכל מיני זוויות ומצלמות, דבר שמאוד עוזר ומגוון, וזה מאוד נחמד להשתמש במצלמה שעוקבת אחרי הכדור באוויר, אבל שוב, הכל חוזר על עצמו פעם אחר פעם אחר פעם.

כדי לשפר קצת את המצב הלא כל־כך מחמיא, קראתי לכמה חברים, וניסינו לשחק אחד נגד השני, בטורניר, כל אחד בתורו. אני חייב לציין שזה קצת עזר: התחרות והמכות שכל אחד קיבל לאחר שהוא העיף את הכדור שלו מחוץ לגבולות המסלול, הפיחו קצת רוח חיים במשחק העייף הזה.

לסיכום: יש לציין לשבח את חברת CORE על זה שהיא באמת עשתה משחק שנראה טוב, ונשמע עוד יותר טוב. רק חבל שהיא ניצלה את כל הידע שלה לייצור משחק גולף, שמדבר רק למכורים למשחק, ולא לשחקני משחקי מחשב רגילים. אם בכל זאת אתם מחפשים משחק ספורט הולם למחשב, אני הייתי מציע לכם את NBA LIVE 95 של ELECTRONIC ARTS (כתבה בגליון הקודם). את משחק הגולף, תשאירו לאנשים עייפים יותר... ולמורה שלי להיסטוריה. ■

גראפיקה - .95 אין מה לומר, פשוט מעולה.
סאונד - .100 תמיכה בכל כרטיסי הקול.
שליטה - .70 נוחה אבל משעממת.
אורך־חיים - .30 רק למכורים לגולף (שהם רק 30 אנשים בארץ).

תיבת הציון

- מצוין
- טוב מאד
- טוב
- **בינוני** ●
- רע

דורון פרידמן

ספורט ללא אלימות

כיף לא נורמלי!

3D CyberPuck



קבלו את "סייברבול", ספורט חדש במחשב שלכם. סגנון של כדורגל, נראה כמו "דום", כלי־נשק לא מהעולם הזה - והרבה הרבה כיף...

ואו... אני עדיין המום. זה עצום! על מה אני מדבר? ובכן, לכל המשועממים ברחבי המדינה הייתי רוצה לספר על משחק מצוין מחברת HOMEBREW, שיעשה לכם את הקיץ! הסגנון: כדורגל. נראה כמו: דום.

אתם משחקים חלליות, יש כלי־נשק ואפשר לשחק במודם! אדיר, לא? או־קיי, נרגעתי. עכשיו אספר לכם בפירוט על המשחק המגניב הזה. השנה היא 2201, והעולם נגד אלימות. במיוחד בספורט. לצורך בידור שקט וחסר אלימות הוקם ספורט ה'סייברפאק' (פאק - כדור המשחק בהוקי). אתם משחקים חללית SPEEDSTAR קטנה וקומפקטית. המשחק מתחיל בחנות בו עליכם לרכוש נשקים, מוקשים, קירות, ועוד אביזרים שאותם אפרט בהמשך. לאחר מכן, אתם נכנסים לזירה סגורה. לפתע נזרק כדור תלת־מימדי מן השמיים. הוא עף בכיוון ראנדומלי (כיוון לא מוגדר) תוך התנגשויות בקירות ושאר מכשולים הגורמים לו לשנות כיוון. רק עכשיו אתם שמים לב לחללית היריב. מטרת המשחק פשוטה: לתפוס את הכדור מהר, לרוץ לעבר שער היריב, לכוון, לירות ו.. גול!

הציוד

אבל המצב לא כל־כך פשוט. כדי לסבך את המשחק, נוספו לחללית אגרופים ואיזור תפיסה. איזור התפיסה הוא התחום המצומצם בו ניתן לתפוס את הכדור. אם ברצונכם להוציא את הכדור מידי חללית האויב, עליכם להשתמש באגרופים. ניצחון נמשיגים כאשר מבקיעים חמישה שערים. את השערים צריך להבקיע מהר מפני שכאשר נגמר הזמן, הפסדתם, בלי קשר למספר השערים. עד כאן המשחק הבסיסי. הוא מסתבך יותר כאשר מנצחים ונכנסים לחנות לקנות ציוד. מה לקנות, איך ולמה? ובכן, הסבר קצר על הציוד ימחיש לכם את מורכבות המשחק:

POWER-UPS – ישנם שבעה סוגים של הגברת כוח. הגברת אגרוף (בעזרתו קל יותר להוציא את הכדור מידי היריב), איזור תפיסה (מגדיל את טווח תפיסת הכדור), מגן (שמקשה על היריב להוציא את הכדור מידכם), הגברת מהירות (מובן מאליו..), הורדת משקל (מקל את המשקל של הכדור והופך את החללית למהירה), אנטי־ריקויל (מונע את המצב הנורא כאשר יורים את הכדור והחללית מאיטה



למספר שניות) ומורה כיוונים (מכוון את הכדור למסלול נוח, טוב במקומות עם הרבה מכשולים).

LANDMINE – כשמו כן הוא. מוקש. כאשר חללית האויב עולה עליו – בווום! אם הכדור עובר מעליו, המוקש מתפוצץ והכדור משנה כיוון.

GRAVITY WELL – עמוד מסתובב הקרוי 'באר המשיכה', ומטרתו למשוך את הכדור סביבו.

WALL – קיר בטון אשר מטרתו כפולה. ניתן לחסום את השער בעזרתו ואפשר לחסום את האויב כאשר הוא מאחוריכם (זה מאוד משחרר לדפוק לו קיר בפרצוף).



DEMATERIALIZER – שם ארוך ומסורבל לדבר פשוט. מקנה לשחקן גוף שמיימי ובאפשרותו לעבור דרך היריב.

BOOSTER ו־RETRO-BOOSTER – הבוסטר מאיץ את החללית לזמן קצוב ואילו הרטרו־בוסטר נותן לחללית מהירות דומה אך בנסיעה אחורה.

SUPER-NUKE – ה־פצצה! מנקה את השלב מ'גורמים עויינים' ונותן לכם לשחק בשקט ללא יריבים על הראש....

DRONE – אולי הנשק הטוב ביותר בשטח פתוח. יוצר מן רובוט קטן שמתמסר עם השחקן ומאפשר יתרון מספרי על היריב.

כפי שאתם רואים, המשחק מסתבך והופך מעניין יותר כאשר נוספים כלי־הנשק ושאר הציוד.

הראייה במשחק (שמזכירה את משחק השנה, 'דום') מעניקה תחושת משחק אמיתית ויותר כייפית. ככל שאתם עוברים שלבים, הרמה הופכת קשה יותר ומעניינת. במשחק עצמו יש דרגות קושי שונות שנותנות לכל שחקן, טוב או רע, אפשרות להתקדם. האופציה האחרונה שמוקדשת לכל מכורי דום שרוצים שינוי – משחק NETWORK!

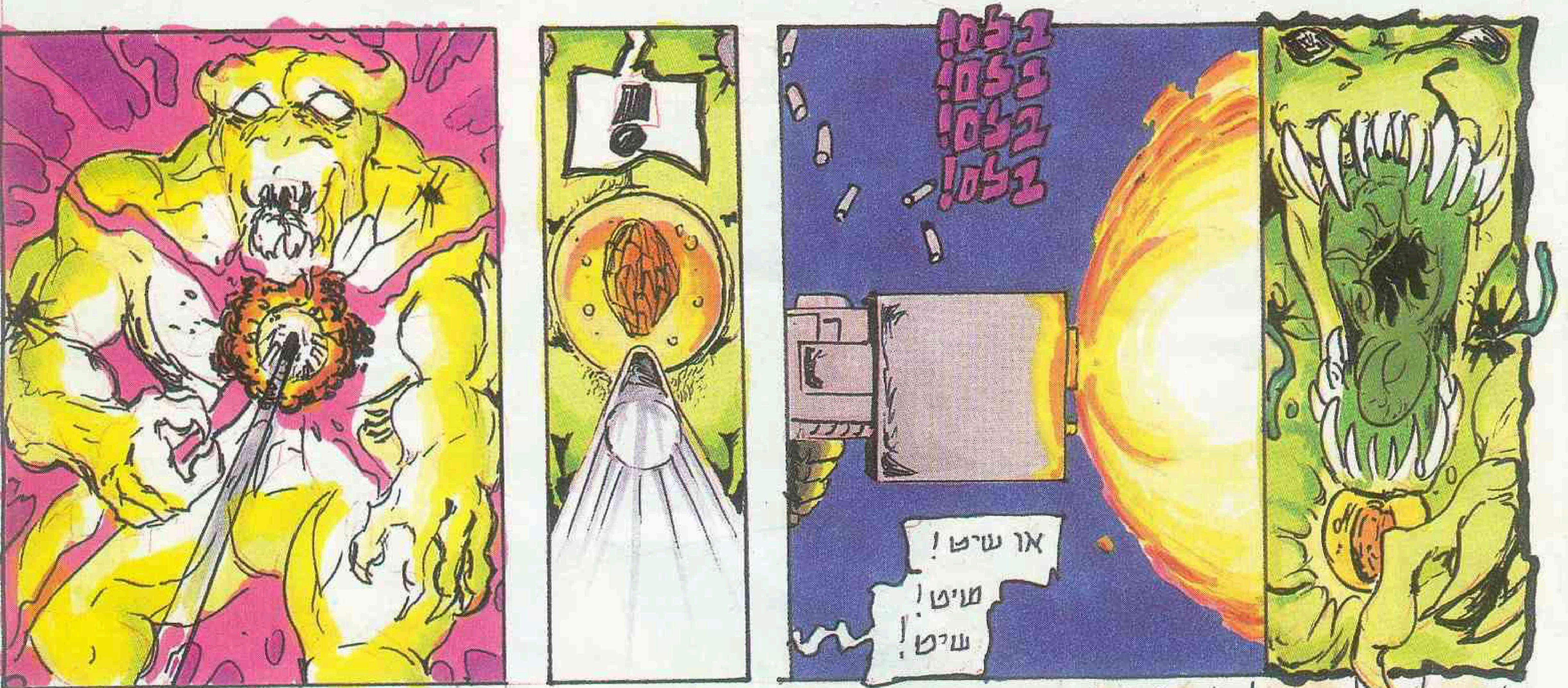
את כל המתואר למעלה ניתן לשחק בשני שחקנים ויותר. שימו לב, לא ניתן לשחק את המשחק במודם, אחד כנגד השני, אלא רק ברשת. אז תהנו...

תיבת הציון

- מצוין
- **טוב מאד** (נבחר)
- טוב
- בינוני
- רע

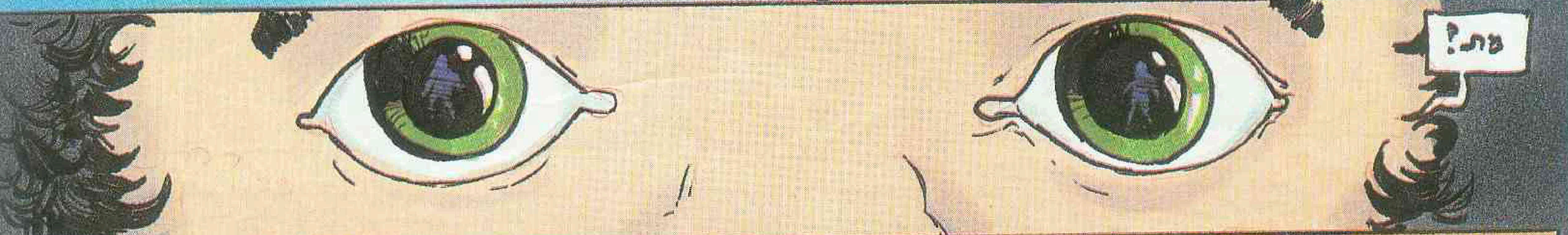
גראפיקה – 80. נחמדה, חלקה ומתאימה לספורט.
שליטה – 95. מ צ ו י י נ ת !!!
סאונד – 60. אי אפשר להאשים את המוזיקאים מפני שהמשחק המהיר גונב את כל ההצגה.
אורך־חיים – 93. כיף, אפשר לשחק בשניים ולהיפסל בשפע..

טל פרץ


הוא מת!
הרגתי אותו בעצמי
אבל איך? מה הוא היה? מאיפה הוא? ....
הוא הרג את פיט! ה@%#☠ הזה!
מבט מיקרוב לא יזיק...
רגע! מה זה?
הוא חי!

בלם! בלם! בלם! בלם!
או שיט! שיט! שיט!

פגעתי בעיגול הזה... כנראה הלב שלו?!
ושלא תיחייה שוב
שמעת אותי?
מיפקדה?
כאן אנדריאה, תשלחו ניידת רפואית ואת יחידת המחקר. פיט מת. ואין לי מושג מה הרג אותו...





הדבר הזה!
הוא הרג את **כולם!**

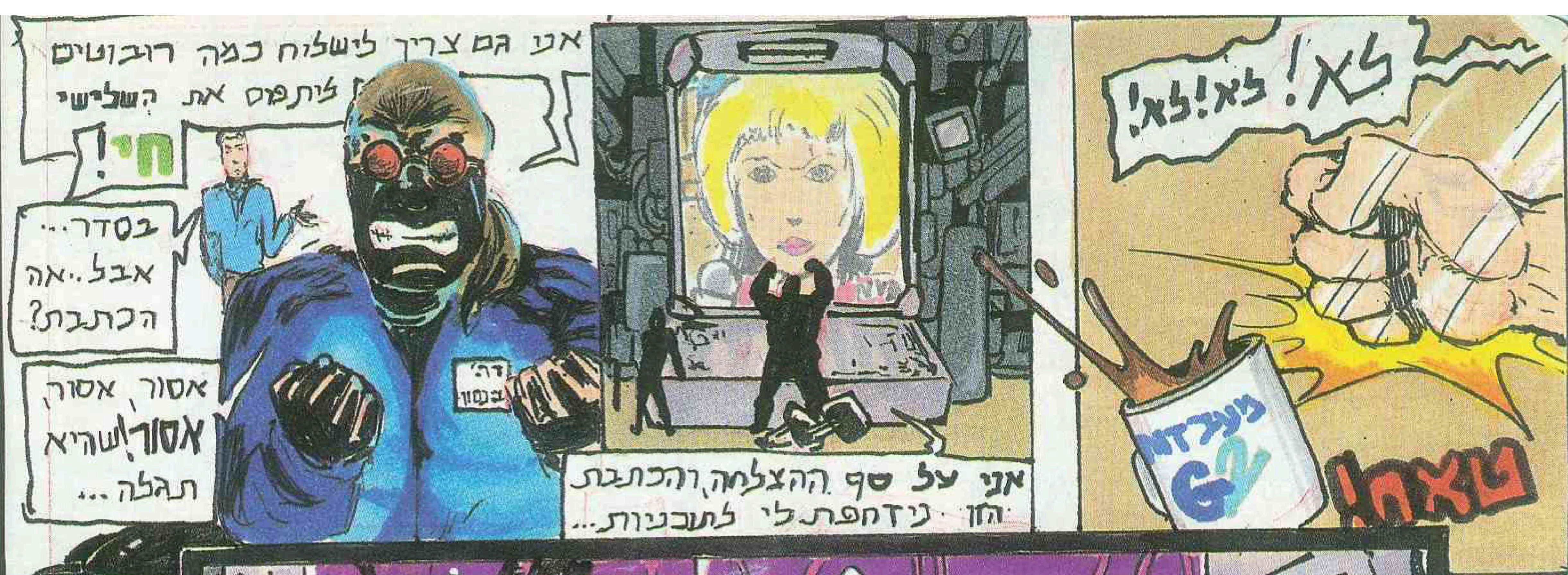

לאחר כשעתיים..
N.V.D
כאן קרול דייסון, מדווחת מהשטח יש לנו פה תמונות קשות... ישנם כ 16 הרוגים 24 פצועים קשה, ו14 פצועים קל...


הפצועים ועדים נוספים טוענים שמיפלצת ירוקה גרמה להרס...

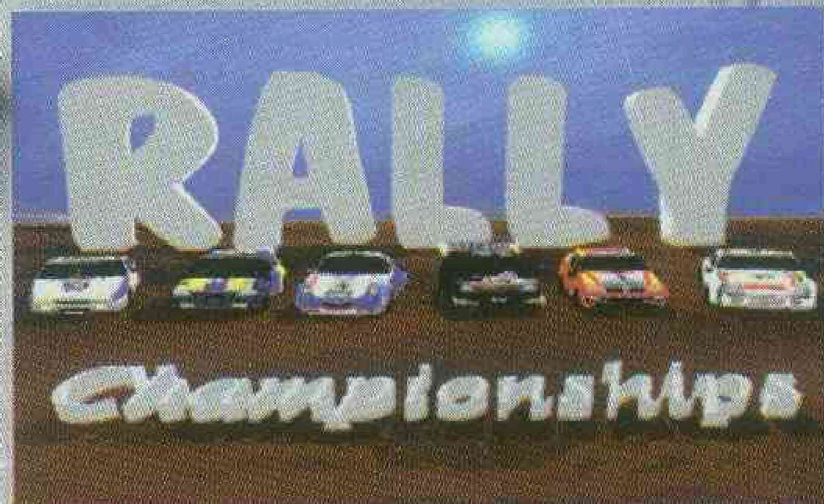

NVD
הוא היה ענק! פיתאום הוא ניכנס לבינין, מייד שמתי לב! חושי המחודדים איתרו אותו! נילחמתי איתו בכול הכוח. הוא ברח... אבל לא ליפני שהרג כמה חולים. ואז... אהה.. רדפתי אחריו! כן זהו! רדפתי אחריו ואז פיתאום הוא
תודה, הגברת סילבר... זה יספיק ונעבור לעד הבא...


אני ישבתי בפארק ושיחקתי ב..מישחק שאבא של'י קנה... ואז פיתאום, בא צל ענקי! הסתכלתי וראיתי תמיפצת! (היא היתה ירוקה נורא) תפסה אותי ככה... ואז... היא רצתה להרוג אותי! ואז בא האיש הנחמד.. ונתן לה זפעה! עבקית!!! והמיפצת מתה!
תודה לך קייסי, דרך אגב האדם אותו הזכרת נחקר עכשיו במעבדות G2. לעד הבא....


NVD
היינו במעקב אחר סוחר סמים, היגענו למקום ומצאנו אותו מת, ברגע שפיט ניכנס הוא קפץ עליו, הוא הרג את פיט! אחר כך הוא היתחבא למזלי הוא השמיע קול. "דיססתי" אותו! הייתי בטוחה שהוא מת, אבל כשהיתקרבתי הוא קם שוב! יריתי בו שוב אבל הפעם פגעתי במשהוא שכניראה היה הלב שלו! היצור מת...
בעוד כ10 דקות נשדר אליכם ישירות ממעבדות G2 שם ניבדקות שתיים מהגופות של היצורים


אני גם צריך לשלוח כמה רובוטים
ליתפוס את השלישי
חי!
בסדר... אבל..אה הכתבת?
אסור, אסור, אסור! שהיא תגלה...
אני על סף ההצלחה, והכתבת הזו נידחפת לי לתכניות...
לא! לא! לא!
מעבדות G2
טאח!
זהו בנסון קארי. אדם שחלומו כוח.
שתי הגופות של היצורים שהגיעו למעבדות G2 לפני שהם פתחו דלת לחלומו של דר. קארי
אותם!


עכשיו הכוח הוא בהישג ידו והוא לא יתן לאיש, לעצור אותו.
O.K, אנדי, אתה תדבר עם הכתבת. תספר לה על הגופות, אבל אל תעז להזכיר את הגביש



עוד משחק מירוצים

כל־כך הרבה מירוצי מכוניות יצאו למחשב בשנה האחרונה, ו"ראלי" הוא בהחלט משחק מירוצים ממוצע. הגראפיקה אמנם מתייצבת מעל הממוצע, אבל כל השאר - על הפנים

המשחק Rally הוא עוד משחק מירוצים למחשב. למה אני אומר "עוד"? כי כל־כך הרבה משחקי סימולציה למכוניות יצאו בשנה האחרונה, שהמשחק Rally באמת לא מהווה חידוש, בשום נושא: גראפיקה, סאונד או צורת המשחק.

אתה יכול לבחור להשתתף באליפות העולם למכוניות או להשתתף במירוץ יחיד שלא מעלה אותך בתואר או מזכה אותך בגביע. שלא תבינו לא נכון. המירוצים הם לא שלך נגד נהגים אחרים, אלא תחרות שלך נגד הזמן. אתה צריך בזמן מסוים לעבור מסלול מלא פניות, מכשולים, ראמפות וגשרים מבלי להיפגע יותר מדי או לבזבז את כל הדלק. כשעוברים מסלול, מזוכים בסכום מסוים של כסף שבעזרתו ניתן לקנות דלק, מנוע, מצברים, לתקן את האוטו, לקנות נהג חדש ואפילו להחליף את את המכונית עצמה.

קשה לאללה!

המשחק קשה בצורה בלתי רגילה. למרות שבחרתי ברמה הכי קלה ובסידרת האימונים הכי פשוטה, לא הצלחתי לעבור את המסלול הראשון. אותו הדבר קרה כמעט לכל ילד שאני מכיר שיש לו את המשחק (חוץ מאחד שהצליח לעבור מסלול ורצתי אליו הביתה ב־23:00 בלילה כדי לראות את השלב השני, ולא הצלחנו לראות מה יש מעבר לו).

השליטה במשחק סבירה (בהחלט לא מדהימה), המכונית לא נוסעת לכיוונים לא ידועים או מחליטה לפנות שמאלה בדיוק בפנייה ימינה, לפעמים יש קטע של איבוד שליטה על המכונית,









אבל זה דווקא יתרון, כך נוסף עוד מימד מציאותי למשחק.

גם הסאונד בסדר גמור. כמו בכל מירוץ מכוניות, שומעים את המנוע, את ההתנגשויות, הפניות והפיצוצים, לא פחות ולא יותר ממה שהייתי מצפה למשחק מסוג כזה. מה שכן מעניין אותי זו הגראפיקה במשחק. להפתעתי, שלא כמו בשאר חלקי המשחק, יוצריו באמת השתדלו ועלו מעל הממוצע. במשחק יש תמונות סרוקות וציורים. למשל – המכוניות כולן סרוקות למחשב, ואילו המסלולים והרקעים מצויירים. הגראפיקה מאוד מזכירה את זו של "מורטל קומבט".

באמת חבל שהיוצרים לא השתדלו עוד טיפ טיפה והתעלו גם בשאר הקטגוריות, כי אז הייתי נותן למשחק טוב מאוד ואפילו מצוין...

סאונד - 80.
גראפיקה - 95.
שליטה- 80.
משחקיות- 75.

אייל מושקוביץ

דוקטור דום

עוד חיקוי של דום מתקדם לכיווננו, והפעם – פארודיה משעשעת על משחקי האקשן בכלל. אם השליטה לא היתה כל־כך איומה, היינו אומרים על המשחק הזה המון מלים טובות

ברגע שהתחלתי להתקין את "דוקטור רדיאקי" ועיינתי בקופסא, הבנתי שזה לא משחק נורמלי. ניחשתי את זה, כי ראיתי שם כל מיני דברים מוזרים... תמונות משונות, ליתר דיוק. כשהעליתי אותו, הבנתי שמדובר במעין פארודיה מוזרה שעובדת באינטרפייס סטייל דום, כי קול יפני סיפר, באנגלית מוזרה ביותר, את הסיפור הלא כל־כך רציני הבא:

היום הוא השמונה במאי 1963. העולם מוכה תדהמה כשסחטן אלמוני מאיים להחריב את העולם בשואה גרעינית אם לא יועברו מיליארד דולרים לחשבון הבנק השווייצרי שלו. לכשארגון האומות המאוחדות לא מצליח לארגן את הסכום בהתרעת זמן כה קצרה, הוא מחליט לשכור אותך כמתקפה סודית על החשוד העיקרי, דוקטור רדיאקי. כמובן, שהמתקפה הסודית נודעת לעיתונות עוד לפני שהיא נודעת לך, והקצין ששולח אותך מבקש להנחית אותך על האי הקטן של הדוקטור על גבי חללית מיוחדת מצוידת היטב. היות ואתה COOL GUY, אתה מתעקש שישגרו אותך דרך טורפדו לאי, ערום כביום היוולדך, וכשבידך כלום מלבד אלת בייסבול... כאן מתחיל ההומור המאסיבי.

מי שלא הבין שמדובר בפארודיה, הביתה...

כאן הבנתי, בעצם, שהמשחק כולו הוא מעין "בדיחה"... הכל אמור להיות חיקוי לועג למשחקים של היום, בהם הסיפור הרגיל הוא של מישהו שמאיים על העולם, ואיזה גיבור אחד שחושב שהוא קול, ויוצא עם כלום מלבד אקדח קטן להלחם באויב המאקרוסקופי הזה.

מים באוזניים

הסיפור ממשיך כך: איך שהגיבור מגיע לאי, הוא שומע רחש בשיחים... הוא מניף את אלת הבייסבול שלו בכוח לכיוון הרחש, רק כדי לגלות שהרחש עבר לצד השני... הוא מניף את אלתו לצד השני, והרחש נשמע מכל הכיוונים! ה"גיבור" מתחיל להשתולל בשיגעון, כשהוא מוטרף מפראנויה... אחרי שעה של הנפות מופרעות לגמרי, הוא מבין שיש לו מים באוזניים... אחרי שעתיים, הוא מתעורר מהעילפון ששקע בו עקב פעילות גופנית מופרזת, ויוצא לכיוון הטירה.

לאורך כל המשחק צוחקים על האויבים המקובלים היום, השילוב העלוב שבין אקשן לחשיבה, והמפלצות שהתרגלנו לראות בכל משחק שני שיוצא לשוק. היצורים הראשונים שתפגשו הם חיילים מרופטים עם סיגר בפה, שמדברים ספרדית... אני, שמבין טיפה ספרדית, צחקתי לשמע הזעקות המטופשות שלהם. יצורים נוספים במשחק: נינג'ות צנומות, שמדברות בלחש יפני וזורקות כוכבים לכל עבר, עכברושי ענק שמדברים אנגלית, לטאות גדולות ומכוערות שמזיינות את המוח כל פעם שרואים אותן, ועוד הרבה יצורים, שמובן שהמעצבים שלהם טרחו כדי ליצור אותם באופן שייראו הכי מטופשים שאפשר.

הגראפיקה של המשחק יוצרה כולה בתוכנת 3D-Studio האגדית, דבר שהופך את האיכות הגראפית המופשטת של המשחק למעולה. התנועה חלקה, אבל מהירה מדי, וקשה להבין מה זה העיגול הקטן השחור הזה שעומד מולך על הריצפה... צריך לירות בו איזה כמה פעמים עד שמבינים שזה רימון...

המוזיקה מעניינת, אך לא מדהימה. היא מתאימה לפארודיות (טיפה מופרעת). האפקטים טובים, אולי אפילו טובים מאוד. למרבה הפתעתי, יריות האקדח לא נשמעות עוד כמו רובה קפצונים, אלא כמו אקדח באמת, כולל רעש התרמילים הריקים כשהם נופלים על הריצפה. הדיבורים הוקלטו באיכות טובה.

השליטה. ובכן, כאן באה לקיצה תפארת המשחק: השליטה גרועה ממש! הכל זז מהר מדי: אני לוחץ טיפה ימינה, והדמות רצה שבעה מטר. אני לוחץ קדימה, והדמות מאיצה ל־100 קמ"ש... לא טוב... לא טוב.

באופן כללי, משחק חביב. מה שעושה אותו זה הליגלוג העצום שהוא מכיל כלפי המשחקים הנדושים של היום. זה קנה אותי למרות דפק השליטה. מומלץ לכל מי שאוהב משחק שמחייכים בו, שווה לפחות לנסות. ■

גראפיקה – 97. חלקה מאוד.
שליטה – 70. מאכזבת.
סאונד – 90. עבודה טובה, ביווד האפקטים.
אורך־חיים – 81. למרות חוש ההומור.



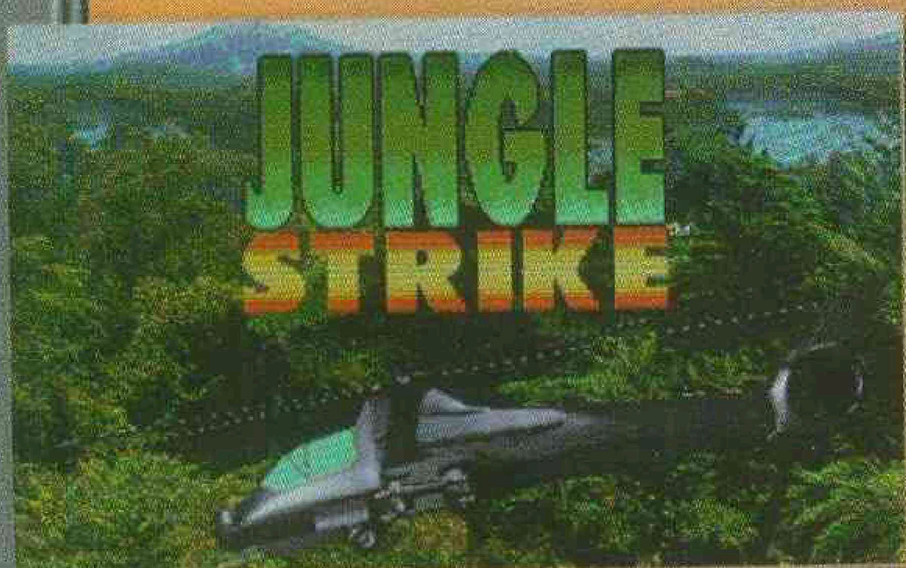




תיבת הציון
- מצוין
- טוב מאד
- **טוב** (מסומן)
- בינוני
- רע

סיימון בלמונט

סופה במדבר



הנה הוא מגיע. משחק ההמשך ל"סופה במדבר". אחיו של השליט האכזר שהשמדת במשחק הקודם מחליט לנקום, וממשלת ארצות הברית זקוקה לך, כרגיל. בהצלחה!

בדרך כלל נהוג לחשוב שסרטי־המשך פחות מוצלחים מהסרט המקורי. אבל במשחקי מחשב כבר נוכחנו לא פעם כי ההמשך אפילו יותר טוב מהמשחק המקורי. ברוח זו הוציאה חברת "GREMLIN" את משחק ההמשך למשחק המוצלח "DESERT STRIKE" ("סופה במדבר"), הנקרא JUNGLE STRIKE. עלילת המשחק מתחילה אחרי מותו של השליט האכזר שהרגת במשחק הקודם, כאשר אחיו נשבע לנקום, ובדרך מקורית בהחלט: השמדת הבירה וושינגטון כולה! לעזרתו מגייס האח גנרל רוסי לשעבר, טרוריסטים ומדענים שמפתחים עבורו את הנשק האטומי שאמור לנחות על וושינגטון ולהשמיד אותה כליל.



לאחר הצלחתך במשחק הקודם (במידה ואכן סיימת אותו), אתה נקרא כטייס מסוק מן השורה אל הבית הלבן לקבלת פרטים על המשימה והתארגנות ליציאה. כמבחן "קבלה" קצר – אתה נדרש להוכיח שאתה עדיין בכושר, ועליך להשמיד מאורות וציוד של טרוריסטים שהחלו בינתיים לתקוף אתרים בעלי משמעות היסטורית בארצות הברית. במידה ועברת – מתחילה המשימה האמיתית: חילוץ שבויים, ניטרול ספינות אויב וכו'. במשחק שולבו מספר אלמנטים שריעננו אותו באופן משמעותי, והפכו אותו למקורי יותר מאשר "עוד משחק המשך". ביניהם: המסוק עצמו. במקום מסוק אפאצ'י – מסוק חדשני מסוג COMMANCHE. עליך להראות מיומנות לא רק בטיסה, אלא גם בכלי־תחבורה נוספים כמו סירת מנוע, אופנוע ועוד הפתעות.



גראפיקה ממוצעת

המשחק מגיע בשתי גירסאות: סי־די־רום ודיסקטים. ההבדלים בין הגירסאות סטנדרטי: בגירסת הסי־די משולבים סירטונים קצרים לאורך כל המשחק, הדמויות מדברות, ובסוף קיימת עוד משימת־בונוס שאיננה קיימת בגירסת הדיסקטים. גירסת הדיסקטים, כאמור, חסרה את האלמנטים שהזכרתי למעלה – אך בהחלט "ראויה למשחק" ועדיין מהווה משחק פעולה לעניין. לגבי הגראפיקה – היא איננה גראפיקת פוליגנים מרשימה או לחילופין גראפיקה שצויירה בידי אנימטורים של "דיסני" – אך היא בהחלט מספקת. הפרטים ברורים, וניתן להגדיר אותה כממוצעת. הסאונד מצוי ברובו בגירסת ה־CD, אך גם בגירסת הדיסקטים־קיימת לכל אורך המשחק מוזיקה קיצבית שהותאמה במיוחד לעלילה ואפקטים קוליים רבים. לסיכום – משחקי המשך הם לעיתים הדבר הגרוע ביותר שחברה יכולה לעשות למשחק שלה כיוון שהיא רק מורידה מוניטין מעצמה, ולעיתים משחק המשך הוא ההיפך הגמור – משהו חדש מעניין, מקורי שישמש לנו אתגר לחודש הקרוב. ואחריו? אלוהים גדול... ■

גראפיקה – 85. גם בלי וידיאו יש חיים.
סאונד – 85. קיצבי ומותאם למשחק
אורך־חיים – 100. למשחק דרגת קושי גבוהה, דבר המבטיח לכם לילות רבים ללא שינה ....
טיפים – הרבה פעמים ליד מכוניות הטרוריסטים שיורות טילים לעברך, נמצאים אנשים שמנסים גם הם ליירט אותך. חשוב שתהרוג את האנשים לפני שתתפנה לפוצץ את המכוניות.

תיבת הציון
- מצוין
- טוב מאד (●)
- טוב
- בינוני
- רע

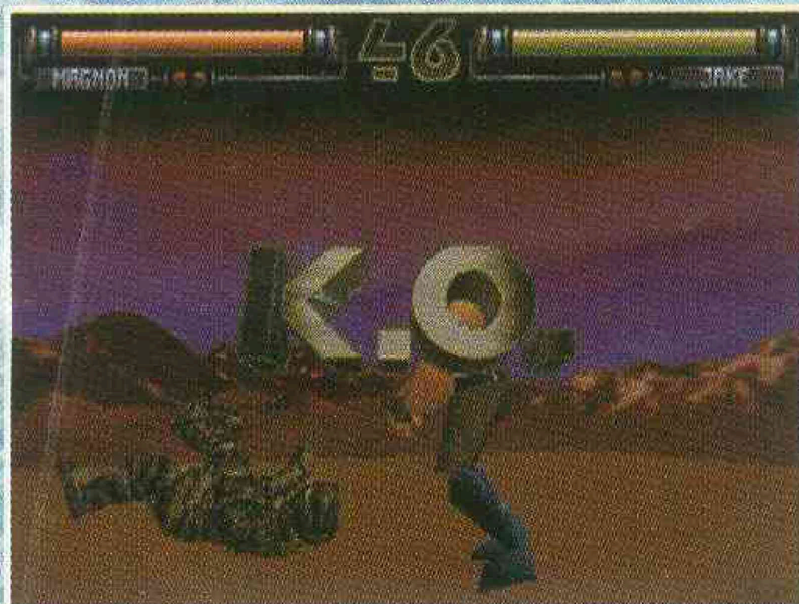
טוסו לי מהעיניים

"פייטר ווינג" הוא סימולטור הטיסה החדש של חברת "מריט". אמנם אין בו גראפיקה, אבל הוא הסימולטור הכי מדויק והכי מקצועי שהגיע אל המחשב שלכם מעולם. שווה לנסות

בזמן האחרון מורגשת תנודה רבה בשוק הסימולטורים העולמי. הדרישה לטיסה גדלה וגדלה, עוד ועוד אנשים אשר חלומם העיקרי הוא לגעת ברקיע נאלצים לשוב לאדמה, כשחלומם מרוסק עקב המחירים העצומים שלוקחים מדריכי ומפעילי המטוס. אולי בגלל זה גדל שוק הסימולטורים.

כל חברה שלא תתייחס היום לנושא זה ברצינות, תפסיד לדעתי בעתיד הקרוב הרבה מאוד. הנה, לפני חודש הגיע לארץ הסימולטור הביתי הראשון. סימולטור אמיתי, המתחבר למחשב ויכול להעניק לכל אחד (במחיר של כמה אלפי שקלים) את תענוג הטיסה, ממש בביתו (נרחיב בהזדמנות).

בלי קשר, יצא לשוק סימולטור ממוחשב חדש – ה־FIGHTER WING. ופה, זומביטים, יש לי בעיה. אני בטוח שרובכם כבר ראיתם את הסימולטור USNF, וקלטתם את התמונה הכללית אשר בה נערך המשחק. משחק מהיר, מלא אקשן, תמונות וידיאו מלוות אותך בכל הזמן וכמובן – המשחק USNF קל. רוב הפעולות נעשות על־ידי טייס המשנה, ואלמנט הטיסה המעשית מעט דועך. בסימולטור FWING – הסיפור שונה לגמרי.





ויתרו על הגראפיקה

בסימולטור החדש אלמנט הטיסה מודגש בהחלט, והשאלה האם הוא לא מודגש קצת יותר מדי, מדאיגה אותי מאוד. לא קל לשחק במשחק. גם בעזרת ה־FLIGHT STICK PRO היו לי בעיות שליטה, מקשי המקלדת לא הוכנסו במקומות אידיאליים כמו ב־USNF, ובכלל, השליטה הכללית מסובכת.

עוד טעות היתה ויתור כמעט אבסולוטי על הצד הגראפי במשחק. למה אני מתכוון? שוב, אשתמש במטאפורה הידועה: ב־USNF הגראפיקה היא אחת היפות, המדויקות והמבריקות ביותר שהיו בסימולטור טיסה. כל מטוס, רקע, דמות (כן, אפילו טכנאים קטנים על סיפון אונייתך) נראו ברורים. ב־FWING הגראפיקה ירודה בהרבה.

הסאונד דווקא בסדר גמור. המנוע והקולות נשמעים היטב, וככה גם הפיצוצים ואפקטים קוליים של תותחים או כל נשק אחר. פשוט בסדר.

עכשיו הגענו לחלק הטוב והמשובח במשחק. זהו אחד המשחקים המדויקים ביותר אשר ראיתי בזמן האחרון. דוגמא: כאשר טיפסתי במטוס ה־F-16, והגעתי ל־50,000 רגל, המטוס החל לאבד מהירות, ופתאום הזדקר לגמרי, ולא צנח מיד כמו בכל הסימולטורים, אלא התנהג כמו F-16 אמיתי.

דקויות כאלה בונות, לדעתי, סימולטור טוב. עוד דוגמא: ההשתחררות ממצבי אש מסובכים. כאשר ננעל לך טיל על הזנב, עליך פשוט ללחוץ על כפתור הנור או המוץ, ולהשתחרר. לא כך המצב ב־FWING. אם אתה רוצה לברוח מטיל, עליך לעבוד בשביל זה. לתמרן בלי הרף, עד שתצליח (אם בכלל) להשתחרר.

חברת MERIT לקחה כאן סיכון רב. אני לא בטוח בכמות הילדים אשר יודעים להעריך סימולטור כזה. אל תתנו לקופסאות או טריקים יפים, להשתלט עליכם לגמרי. עליכם לבחור בין סימולטור מקצועי מאוד, לבין סימולטור יפה לעין. הבחירה קשה, אבל עליכם לבחור במוקדם או במאוחר. MERIT STUDIOS, יישר כוח.

חבר'ה, אני עובד כרגע על פורום של סימולטורים בזומביט און־ליין. אנא, כל הפריקים על סימולטורים, תתחילו לשלוח לי מה שיש, ונחליט ביחד אם זה יתאים לפורום.

אני טס מפה.... ■

גראפיקה – .85 סביר.
סאונד – .95 ט"מ.
שליטה – .80 אה, כמה מטוסים חמקו בגלל כפתור בחירת הנשק!
משחקיות – .85 סביר.

לילדים שמבינים!

תיבת הציון
- מצוין
- טוב מאד (●)
- טוב
- בינוני
- רע

נרי פרידמן

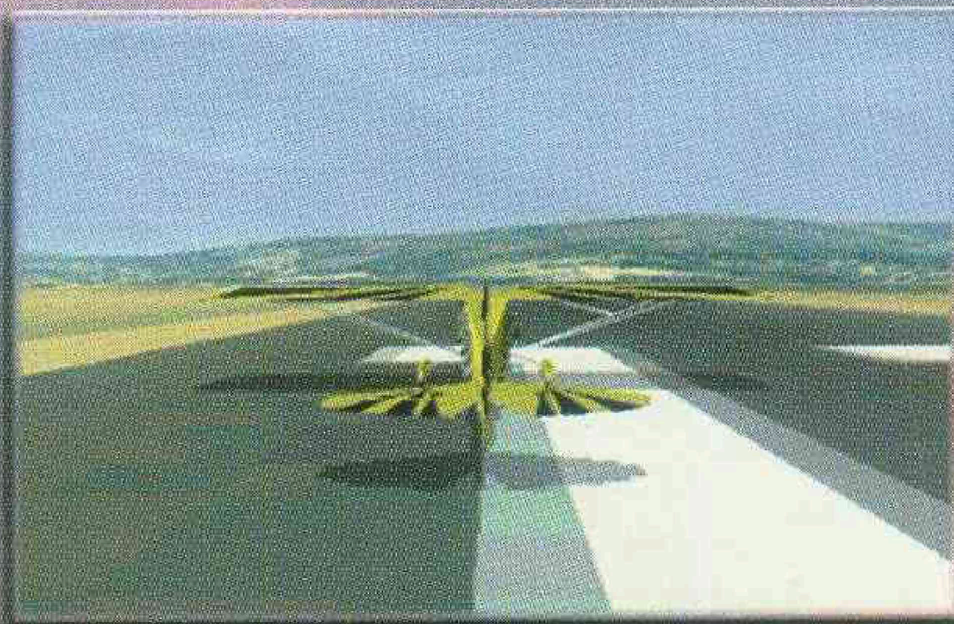
הטיסה שאינה נגמרת

בסימולטור הטיסה החדש של "לוקינג גלאס" אין במטוסים מערכות טיסה (אפילו לא מצפן אחד) ואפשר לעשות איתם מקסימום תעלולי אקרובטיקה בסגנון טרמפולינה. ובכל זאת, זהו אחד הסימולטורים הכי מלהיבים שיצאו בשנתיים האחרונות

השעה: שש בבוקר. ריח ההדרים המתוק של אריזונה ממלא את האוויר ונשאף עמוק אל תוך החזה. סיגריה אחרונה נדלקת לפני הכניסה אל המטוס, בחדר המבצעים. רק אתה והמדריך. היום, לאחר חצי שנה של לימודים, תצא לסולו הראשון שלך. בהגיעך אל המטוס, ולאחר בדיקה קפדנית של כל החלקים החיצוניים, אתה נכנס פנימה. תא הטייס קר מאוד לאחר הלילה הארוך, אך חום גופך מיד משנה את האווירה.

אתה יודע שכאשר תעבור את את הטיסה, השמיים כבר לא יהיו הגבול אלא גן המשחקים שלך!

מוקסמים? גם אני! כי מדובר בסימולטור חדש מבית LOOKING GLASS! כאשר שיחקתי במשחק האדיר הזה, גם כבנו של טייס, גם כטייס לעתיד וגם כחולה אנוש במחלת הסימולטורים, התמלאתי כל מיני רגשות. רגשות של התפעלות, של חדווה, של שמחת חיים. הרבה זמן כבר לא נתקלתי ברמה כזאת אמיתית של טיסה. התיאורים שנתתי קודם היו ממש נכונים. רמת הפירוט הגראפית ש־CD זה מציע לנו, היא הטובה ביותר שנתקלתי בה בחיי! וכאשר העין נתפסת, גם האף מתחיל לדמיין פרטים, כמו ריח ההדרים...





אקרובטיקה בלבד

סימולטור זה קרוב מאוד למה שיקרא "הסימולטור האולטימטיבי". בסימולטור המושלם צריכות להיות כל התכונות החלומיות: סאונד מעולה, גראפיקה משובחת, אפקטים, עלילה מסוימת וכמובן – רמת מציאותיות גבוהה ביותר.

עכשיו, בואו ואסביר לכם מה מנע מסימולטור זה את הכינוי שהזכרתי בשורה למעלה. נתחיל, כמו שסבתי הפולנייה תמיד אומרת, בדברים הרעים. המגרעת הראשונה והנוראית ביותר היא החלק המציאותי, אשר במקרה זה בדוי קצת יותר מדי. לאחר המראתי הראשונה, ולאחר כמה הקפות פשוטות, החלטתי לבחון את הסימולטור, לראות כמה רחוק אוכל למתוח את התוכנה. זומביטים יקרים, הצלחתי למתוח את התוכנה בצורה מאוד משמעותית, זאת אומרת – לא כל־כך מציאותי. מפגשים מהסוג שהכרחתי את מטוסי לערוך עם הקרקע, ואשר מהם יצאתי ללא פגע, ממש היו צריכים להשאיר אותי מרוח על "אמא אדמה". התחלתי בצלילות מסוימות והמשכתי לשבירות אף מהירות, שום דבר לא הצליח להפיל את הסוחוי שלי.

גם הטיסה המעשית מתרכזת אך ורק בפעלולי אקרובטיקה ותרגילי אוויר. המכשירים היחידים שנגלו לעיני על לוח המכשירים היו מד גובה, מהירות, טיפוס ואופק מלאכותי. אפילו לא מצפן אחד. בושה. אף טייס שאני מכיר לא היה מסכים להיכנס למטוס כזה! מדוע מתכנני הסימולטור לא חשבו ותכננו מערכות יותר נרחבות, כמו מערכת התנעת המנוע, חשמל והדראוליקה שתמיד כייף להשתגע איתם? בשביל תרגילי אקרובטיקה בלבד אני יכול ללכת למועדון הטרמפולינות השכונתי ולקפץ לי מעט.

אבל כפי שאמרתי, יש גם צד חיובי ומקסים למשחק. הגראפיקה פשוט נהדרת. כל גבעה, נקיק וגומחה מודגשים ונקלטים בעין בצורה נהדרת. ולאחר טיסה קצרה בגובה של 60 רגל (20 מטר), תרגישו כך גם אתם. בפנטיום שלי, האווירה, השמיים, אדמה והאופק נעים על המסך כמו שסכין יפנית לוהטת עוברת בחמאה...

הסאונד הוא הסאונד הטוב ביותר ששמעתי מעודי בסימולטור. רעשי מנוע, דאייה, נגיעת קרקע, פשוט נהדר. אין להשוות את הסאונד במשחק לאף סימולטור אחר!

העלילה מודגשת ביותר. הרבה עבודת מחשב הוכנסה בסידור כל העלילה ו"חדר המבצעים" שהזכרתי בתחילת הכתבה. כאמור, אתה הוא טייס צעיר ושחצן המנסה לקדם את עצמך ולהתקבל לחוג טייסים ותיקים ומקצועיים. בחדר המבצעים אפשר לטייל בחופשיות ולבצע הכל, לבחור מטוס מבין החמישה, ולבחור שדה חדש, ואפילו להחליט על שיעורי טיסה מסודרים – רעיון מבריק אשר נותן לתוכנה יתרון על סימולטורים אחרים.

לסיכום, הייתי רוצה לשבח את LOOKING GLASS על מוצר נהדר ואיכותי, אבל חבר'ה, שימו לב: אנחנו רוצים להטיס מטוסים ולא גרוטאות ללא מערכות טיסה! ✈

תיבת הציון

- **מצוין** ●
- טוב מאד ○
- טוב ○
- בינוני ○
- רע ○

סאונד – 100. לא יכול להיות אחרת. **אורך חיים** – 90. MORE MORE MORE.
גראפיקה- 90. OK. **שליטה** – 96. קלה ונעימה בהחלט.

אבנר פרידמן

רחפת נחמדת מאוד (בחלום!)



USHF: BEYOND ARMAGEDDON

U.S.H.F הם ראשי התיבות של "כוח הרחפות הלוחם של ארצות־הברית". עם כוח שכזה, אני לא אתפלא אם ארצות־הברית תפסיד בכל המלחמות הבאות שלה... מה שיש לנו כאן זה סימולטור עלוב של איזה קופסת נעליים ישנה, שיודעת לירות עיגולים צהובים.

המתכנתים הבטיחו לשחקן "הדמייה אמיתית ביותר של הטסת רחפת עתידנית בשדה קרב עוין, תוך כדי התחשבות בתנאי זרימת האוויר וכוח המשיכה. כתוצאה מגורמים אלו, השליטה על הרחפת תהיה מסובכת ביותר, והשחקן יהיה חייב להתאמן זמן רב עד שהוא יהפוך לטייס אמיתי..."

קישקוש! לפי דעתי, יוצרי המשחק פשוט לא ידעו לתכנת טוב, ותירצו את הפשלה הנוראית שלהם כגולת הכותרת של המשחק... מוטב שהם ילמדו לעשות משחקים טובים, ויפסיקו לרחף.

גראפיקה – 30. יש קצת טקסטורה של חול. הידד.
סאונד – 50. יש פיצוצים. אין מוזיקה. יש כאב ראש.
שליטה – 0. אבל זה לא אשמתם, זה בגלל כוח המשיכה והאוויר...
אורך־חיים – 2. אולי בפעם הבאה...

דורון פרידמן

עיר הפושעים

אין מוטיבציה לפשוע

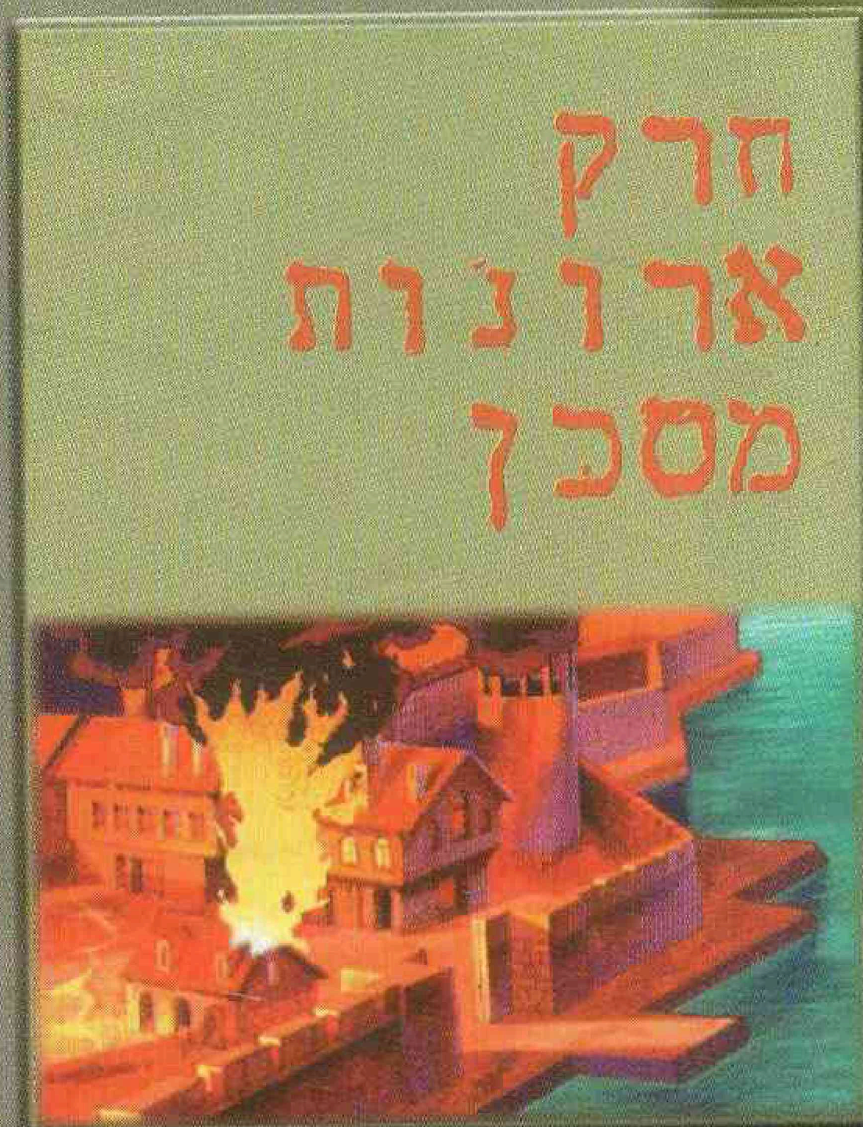
המשחק הזה היה אמור להיות מעין סימולטור של גנגסטרים. רעיון עם פוטנציאל עצום. הבעיה היא שבמקום משחק קיבלתי אוסף של תמונות ללא שום תנועה או קול. הרעיון הכללי היה לתת לשחקן לשלוט על "מפקדת המאפיה העירונית", על־ידי כך שהוא עובר מחדר לחדר במפקדה, ונותן הוראות מגוונות לעובדיו הנאמנים: לאיזה בנק לפרוץ, את מי לרצוח ואיזה זונה לשלוח לאן. ממש תעשייה. אבל... אין סאונד, אין אנימציה, אין אקשן, אין בטיח. וזה ממש לא מעניין להסתכל על גרף שמראה את אחוז הפשיעה השנתי (???) שלי, כשאין לי שום מוטיבציה לפשוע.

אה, כן, עצם העובדה שבמסך הפתיחה מופיעה כוסית בלונדינית שופעת איברים לא עוזרת הרבה, במיוחד כשאני חושב שמתכנתי המשחק העדיפו שאנשים ישחקו במשחק שלהם מאשר להסתכל רק בתמונת הפתיחה... וזה בדיוק מה שקרה!

גראפיקה – 90. אכן, מה שבחורות יכולות לעשות...
סאונד – 0. אין. פעם ראשונה.
שליטה – 0. אין. פעם שניה.
אורך־חיים – 0. אין. פעם שלישית. גלידה.

דורון פרידמן

חרק ארונות מסכן



המשחק EXPLORATION מחברת INTERACTIVE MAGIC אינו ממש גרוע מבחינה טכנית, כיוון שהוא בא על CD ויש בו טיפה אקשן עם אפשרות לשלושה שחקנים. אבל... מה זה הזבל הזה? המשחק דן בספינות ובחיפושים אחר זהב ואוצרות... את מי זה מעניין? תראו לי היום, בעידן הסייברספייס, מישהו שיתחשק לו לשבת ולשחק במשחק ספינות מטומטם? תראו לי מי (ואני אפוצץ אותו!). אני לא מאמין שממשיכים להוציא משחקים כאלה... הם לא מבינים שהיום כולם רוצים לפוצץ יצורים עם רובה מפלצתי, ולא לשוט כמו איזה חרק־ארונות מסכן בספינה עתיקה שנראית כמו העצים שלי מל"ג בעומר. אני אומר: חאלס! מספיק! הגיע הזמן לייצר משחקי וירצ'ואל־ריאלטי ולא משחקי ספנות ישנים לכל הזקנים וחסרי־העצמות ששטים בספינה כמו נקבות... קומו, קחו עוזי, צאו לרחוב ויאללה – לירות!

לינקס

פין שבת



באולינג הוא משחק פמיניסטי: כדור עגול עם חורים צריך להפיל עשרה פינים גדולים וזקופים. תסיקו את המסקנות שלכם לבד. בכל אופן, ממש התפלאתי כשחברת TEAM 17 הוציאה את משחק הבאולינג החדש שלה, קינגפין באולינג, והשאלה הראשונה שעלתה לי במוח היתה: במה פשענו? הרי החברה האחראית לביזיון הזה כבר עשתה כמה משחקים טובים, ואפילו קנתה לעצמה קהל מעריצים קטן... ועכשיו היא החזירה את עצמה לימי הביניים! אם הם כבר החליטו לעשות משחק באולינג, אז כדאי לפחות לעשות אותו טוב, ולא בצורה שתזכיר את הימים הטובים של מחשבי ה־286: גראפיקה בסיסית, צליל מוגבל ושליטה... איזו שליטה?! אתם קוראים למקש אחד שליטה? לכו הביתה. לכו לשחק באולינג או משהו! יותר נכון, לכו לשחק את הבאולינג שלכם! ושיהיה לכם יום יפה...

גראפיקה – 50. המשחק היה מקבל 80 אם הוא היה נוצר לפני 5 שנים.
סאונד – 40. ...וזה רק בגלל שהקריינית הזקנה גירתה את חבר שלי.
שליטה – 1. בדיוק כמו מספר המקשים.
אורך חיים – 0. "חבר'ה, כנראה שפישלנו במשחק הזה...

דורון פרידמן

טיפים

והפעם טיפים שבחרנו מעשרות מכתבי הקוראים החביבים התרומים לנו מידע אישי.

War Craft

כדי להעלות את המשחק, צריך לכתוב: WARSAVED ולאחריו שם של אחד מהמשחקים השמורים. כך תקבלו המון זהב ועצים.

DOOFUS

קודים לשלבים:

TOREADOR
SUNDRIES
MANDARIN
CURCHILL
EURCHILL
EURCKISS
ANANASIA
DAIQUIRI
HIGHBALL
PARADISO
NIGHTCAP
KORNKIRI

לונה פארק:

כדאי מאוד לשים שומרים, כי אחרי כמה שנים הילדים מתחילים ללכת מכות. אם שמים זיקוקים – הילדים מאוד שמחים, אבל הכסף יורד במהירות רבה.

UGH

קודים לשלבים:

10 - RESURRECTION
30 - LAMENTOVERHESHADOWS
50 - STRANGEFORTUNE
60 - THUSUSHERESY

תודה לאסף לוי מבאר-שבע. בקרוב תוכלו להנות מתוכנת הטיפים שלו בזומבוט און-ליין

יניב חקמן מהרצליה שלח לנו טיפים למשחק "וורדן":

א. בשביל להשיג מברשת דברו עם ג'יי.אפ סאבאסטיין ברצף עד שאתם מגיעים למקום אחר.
ב. בשביל להשיג בלאקסטר נאט השתמשו שבשעון מזג האוויר באזור המגדלים, והבוס יתן לכם אגוז כזה, לאחר שתתנו לו חתיכת מטאור.
ג. בשביל להשיג מים שימו את הכובע על הסימן באזור האור האדום. (סימן מזג האוויר).
ד. בשביל להשיג דגם נשימה קחו את המבחנות אצל המעבדה ותראו לפקיד באזור השגרירות.
ה. נסו לרושש את האיש הנמצא בחדר המשחקים, עם השחור והאדום.
ו. קוד לאלה שלא יודעים בקוויסטים: תקתקו באבוזון את המקשים הבאים: POO-POO-ZIG-ZIG ועל הצג יופיע אזימוט.

בועז צמר שלח סיסמאות בונוסים למשחק Black Thorne:

SJ5Z – מסך אימון
(STRT) DBQ7 – התחלה בלי ההקדמה
(RRYB) L8VJ – התחלת שלב היער
(TJ1F) PBKT – התחלת שלב הסלעים
(HCKD) TNLQ – התחלת שלב הטירה
FMWY – סיום המשחק!
L2RP – "סיום החיים"

הפיתרון המלא למשחק SHINING FORCE 2

פישמן אבי

חברה : SEGA
מערכת : מגה-דרייב

– חשוב מאד לחפש בכל החביות, הכדים והתיבות.

– חפש תמיד שבילים בין העצים, נסה ללכת לכל מקום, לעיתים ניתן להשתחל בין שני עצים שהדרך ביניהם לא נראית לעין.

– פעמים רבות תמצא דברי מאכל בעלי שמות מוזרים, עם אכילתם תעלה מידת תכונה מסויימת, לרוב לצמיתות.

– ברוב כלי הנשק המיוחדים ובכל הטבעות ניתן להשתמש על משהו אחר חוץ מהנושא.

– ברעידת האדמה באי גרנס כששני השומרים יפלו לתהום לך ימינה ורד לסדק שנפער, חפש שם ותגלה "מידריל" זהו חומר חשוב שכדאי לשמור אותו לשלב מאוחר יותר של המשחק.

– מציאת ה־warrior pride – בעיר גרנסיל בפרמסיה, כנס למפקדה לחדר בו נמצאות הדמויות, וערוך חיפוש בקיר הצפוני. בעזרת חפץ זה יהיה אפשר לקדם את ג'הה לברון במקום לגלדיאטור.

– מציאת חרב האכילס – במקדש מדרום לעיר רידל תמצא חתיכת עץ. לך לרידל והשתמש בחתיכת העץ (לחץ על A, לא על C) על גזע העץ הגדול אשר במרכז העיר. יפער פתח ומדרגות למפלס תת־קרקעי, שם נמצאת החרב.

– מציאת הקרון – לאחר מציאת חרב האכילס לך לרואד, הוא סוחר העתיקות בעיר שעל שפך הנהר מדרום לרידל, הוא יצטרף אליך. חצה את המדבר המזרחי ותגיע לחורבות, שם מונח הקרון. בעזרת הקרון תוכל ליסוע על סלעים בנהר.

– מציאת אבן הבצורת – בעזרת הקרון עלה על דרך הנהר מצפון למדבר המזרחי וסע מזרחה. שם תגלה מערת גמדים החוצבים דרכם לאי גראנס, חפש בשרידי המדורה למציאת אבן הבצורת. בשלב מאוחר הרבה יותר של המשחק, בקרב עם הברון האדום, בצפון־מערב. באזור זה יש נהר ומעברו השני ישנו כפר גמדים מוסווה ביער. מצא מקום מסומן על שפת הנהר והשתמש באבן הבצורת שם. אז יתיבש הנהר באותו חלק ותיווצר גישה לכפר. באותו כפר תמצא נפח המתמחה בהכנת כלי נשק ממידריל

– מציאת ה־secret book – דרומית למערת הגמדים (בפרמסיה) ישנו גם כן כפר מוסווה ביער. בדוק בכל ארוני הספרים, באחד מהם יתגלה לך ספר סודות. בעזרת ספר זה תוכל לקדם את קאזין למכשף המזמן שדים לפקודתו.

– מציאת ה־vigor ball – באותו כפר מוסווה בפרמסיה ניתן למצוא שבילים נסתרים רבים בין העצים: לך כמעט הכי שמאלה עלה למעלה תוך כדי הקפדה לא לצאת מתחומי הכפר ותמצא את כדור הכוח. עם חפץ זה תוכל לקדם את שרה ל־master monk

– שלב בונוס – באותו כפר מוסווה, ממקום מציאת כדור הכוח, לך ימינה עד לקצה ואז למטה. שם תמצא תיבה. מהתיבה פנה ימינה ותגלה שלב בונוס. בשלב זה צריך לחסל את כל המפלצות בזמן שיא, למעשה יש לחסל את המפלצת שבמעלה המסך כדי לסיים את השלב אך באמצע מופיעות מפלצות רבות אחרות.

– מעל לבריכה בה נתפס אלריק יש מערה, כנס לתוכה ולך עד לקצה, מתחת למדרגות יש מעבר סודי שמוביל לשלוש תיבות.

– בבית קריד, עוד לפני חציית הגשר, כנס אל בין העצים משמאל ותגלה תיבה.

– לאחר חזרתך לגודל טיבעי, גש לחדר שבו נמצאים עולם השולחן ועולם הרצפה וחפש ליד הכסא שם תמצא טבעת.

– מציאת יד הגולם – בעיר מאון לך לפינה הצפון־מערבית, שם במקום קטן תתגלה יד הגולם. באי גרנס תמצא מערה שמובילה לפרמסיה, במעבר זה תמצא את הגולם והוא יצטרף אליך.

– בבית הנזירים, דרומית לאתר ההתרסקות של ספינת הנזקה באי גרנס, לך שמאלה. עלה למעלה והיצמד לקיר המזרחי, תגיע למפל בו מתרחצת נזירה ששמה שילה. שילה היא master monk והיא תצטרף אליך.

– בבית הנזירים, לפני כניסתך, פנה ימינה ואז למטה, משמאל תתגלה לך תיבה.

– כדי לשלוף את החרב הקדושה מן הסלע, פשוט ערוך עליה חיפוש.

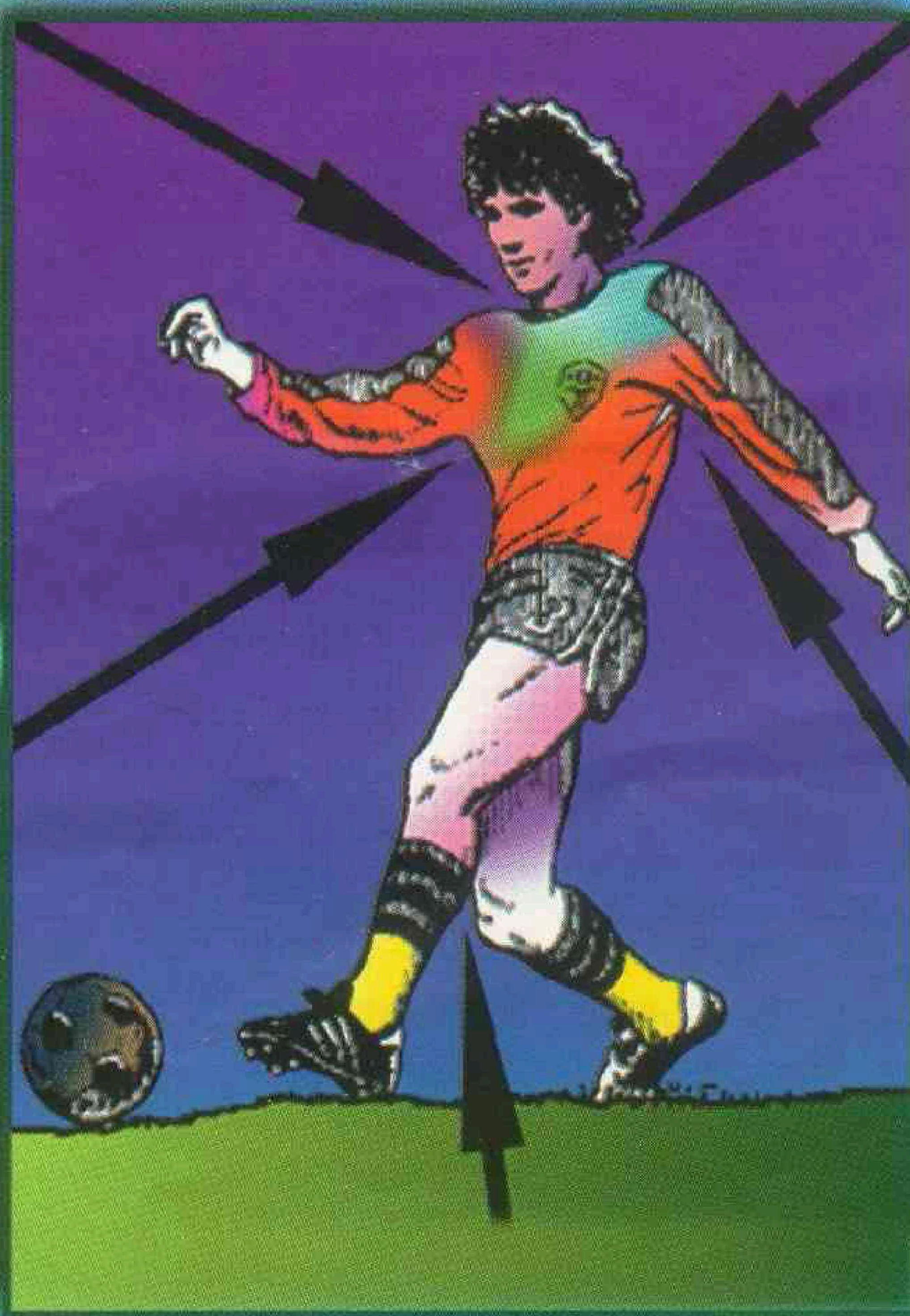
– כשסמל סגה מופיע לחץ במהירות: למעלה, למטה, למעלה, למטה, שמאלה, ימינה, שמאלה, ימינה, למעלה, ימינה, למטה, שמאלה ו־B. אם תעשה נכון, ישמע צליל מאשר. בחר את האופציה המבוקשת ע"י לחיצה בו זמנית והחזקת: start, A, B. תופיע המלה configuration וניתן יהיה לעשות כמה דברים נחמדים. אם תתחיל משחק חדש כשתסיים לכתוב את שמך, העבר את הסמן ל־end ולחץ: start ו־A. זה יעביר לדמות הבאה, כך ניתן לעבור על כל הדמויות הניתנות למשחק ואף לשנות את שמן.

תודה לאחי, אלי, על עזרתו הרבה בעצות וטיפים.

טיפים

מלך השערים

תרשמו לפניכם: "פיפה סוקר" הוא כבר לא משחק הכדורגל הטוב ביותר. "כדורגל כוכבים בינלאומי", החדש של חברת "קונאמי", מפגין ביצועים היסטריים על מערכת הסופר-נינטנדו. לתשומת לב חובבי האופנה: אפשר לבחור את צבע הגרביים של השחקנים, ויש שלושה גווני ורוד. המשחק (וגם השופט) בן זונה



במשך השנים נעשו כמיליון משחקי כדורגל לכל מערכות המשחק הביתיות, ותסכימו איתי ש-"FIFA SOCCER" של חברת ELECTRONIC ARTS הוא הטוב ביותר. ובכן, הוא כבר לא. בהחלט לא. "INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER", משחק הכדורגל החדש של חברת KONAMI, מפגין רמת ביצועים שלא נראתה מעולם (בשביל משחק כדורגל) על גבי מערכת הסופר נינטנדו: הכל במשחק הזה פשוט מושלם! לעומתו, משחקים מוכרים (ודי טובים, למען האמת) כמו SENSIBLE SOCCER ואפילו STRIKER המהולל, נראים כמו המאמצים של בית"ר מעלה תאנים פיתוח לעלות לליגה ג'...

כנראה שחברת KONAMI החליטה להראות לכל העולם שהיא יודעת לעשות גם משחקי ספורט מעולים, ולא רק משחקי אקשן ו-ARCADE כמו סדרות "CONTRA" ו-"CASTLEVANIA". החברה ישבו ועמלו שעות רבות עד שהתוצאה הסופית לא היתה מביישת אפילו משחקי כדורגל "רציניים" כמו "SUPER SIDEKICKS" למערכת ה-"NEO GEO" באולמות משחקי הוידיאו. מבחינה טכנית, הכל במשחק, כאמור, כמעט מושלם. הקהל שואג ושר בקול לאחר כל מהלך שמסתיים בסיכון השער באופן הרבה יותר משכנע מאשר ב-"FIFA" האגדי.

השליטה מעולם לא היתה נוחה כל־כך

הגראפיקה צבעונית ומצוינת, הדמויות די גדולות ומושקעות, חווית הראייה היא צידית, לא כמו ברוב משחקי הכדורגל, שהזווית היא או עליונה, או אלכסונית. אבל, האלמנט שבאמת עושה את המשחק, הוא השליטה, שמעולם לא היתה כל־כך נוחה ומגוונת: השחקנים יכולים לרוץ במהירויות שונות על־ידי כפתור "טורבו" (כמו ב-"NBA JAM"), לבעוט חמישה סוגי בעיטות, ולנגוח שלושה סוגי נגיחות, כשכל זה מתבצע בצורה חלקה, נוחה, וקלה מאוד ללמידה.

גם אפשרויות המשחק מגוונות מאוד, וניתן לשחק בכמה מסגרות: טורניר, אימון, אליפות ומשחק ידידות, אבל הדרך הכי כיפית היא לשחק נגד חבר (או ביחד עם חבר), ולהרוויח ממנו כסף בהתערבויות... כל הנבחרות של הארצות המובילות בעולם בכדורגל משתתפות במשחק, וניתן לארגן להן את ההרכבים, המערכים, ואת צבעי התלבושות, אפילו עד לפרטים הקטנים ביותר, כמו גוון הגרביים! (ישנם שלושה סוגי ורוד, למי שמעוניין לדעת...).

דבר נוסף ודי מעניין הוא האפשרות לבחור את השופט שישפוט במשחק, מתוך שלושה שופטים, שכל אחד מהם בעל "דיעות" שיפוט שונות, דבר שמתבטא בתדירות של השריקות לעבירות ולנבדלים. הנה עוד פרט די מעניין: המשחק עצמו הגיע אלי בשתי גירסאות, הראשונה היתה גירסה יפנית שתפסה 24 מגה, והיא כללה שדרן שממש דיבר ביפנית לכל אורך המשחק. הגירסה השנייה היתה באנגלית, שתפסה רק 8 מגה, וכנראה שלשדרן היה כאב גרון או משהו, אבל עדיין היה אפשר לשמוע אותו צועק בקולי קולות "גוווווווול!" כל פעם שמישהו הבקיע שער... וכאן מתעוררת הבעיה היחידה במשחק: קשה מאוד לעשות נקודות. השוערים הודפים כמעט כל בעיטה, וזה כמעט בלתי אפשרי להגיע לכדור החוזר, וגם אז קשה מאוד להגיע למצב בעיטה נוח בלי נבדל, או בלי ששחקני היריב ירחיקו את הכדור לטיזינבי. כמובן שהקושי בהבקעת השערים מונע ניצחונות, והפיתרון היחידי הוא לשבת ולהתאמן, אבל בהתחשב באיך שהמשחק נראה ונשמע, זאת לא תהיה בעיה כל־כך רצינית... ■

תיבת הציון

מצוין	✓
טוב מאד	
טוב	
בינוני	
רע	

גראפיקה – 95. אין יותר טוב למשחק כדורגל.
סאונד – 99. כמו הקהל של מכבי חיפה באקסטזה.
שליטה – 99. הכי נוחה בעולם.
אורך־חיים – 100. אין משחק כדורגל יותר טוב. נקודה.

דורון פרידמן

לוחם עליון

המאה ה־16, סין. מעשה בלוחם מפורסם שנקרא וויי־ג'יאן־צן שניצח בקרבות רבים. לאחר כל ניצחון הוא פרש אל ההרים כדי לערוך מדיטציה על מה שלמד באותו יום. באחד ממסעותיו אל ההרים פגש ווי באמן פשוט ושמו דאי־בינג. דאי נכח לדעת את אשר למד ווי כלוחם אמיתי היודע את האיזון בין הטוב והרע. כגמול יצר דאי – שהיה למעשה מכשף אדיר – מסיכה שניתן לשוברה לשני חצאים, האחד מייצג רוע והשני טוב. כששני חצאי המסיכה יתאחדו, יהיו לחובשה כוחות גדולים.

ווי השתמש בכוח המסכה בחוכמה, אך יום אחד חדרה האפילה לביתו; אשתו השנייה של ווי, מאי־טו שמה, כושפה בלחש כת הפרח השחור – שבט עתיק שנכחד עקב מעשי כשפי רשע ורציחות. תחת השפעת הלחש הולידה מאי את בנו יחידו של ווי, פאנג־טו, וזממה לגנוב את המסיכה מבעלה. לאחר שהבין את השפעת הפרח השחור על מאי, הורה ווי להוציא את אשתו להורג. פאנג היה צעיר מכדי להבין את מעשי אביו, הוא נמלא זעם ורחשי נקמה וברח מהשבט. ווי חשש מהרע ביותר וחילק את המסיכה, חצי אחד השאיר אצלו והחצי השני ניתן להשגחתו המסורה של נזיר השאולין הזקן והמכובד ביותר – מאסטר קאי־צ'י־טיאן.

במשך שנים רבות שרר שקט בשבטו של ווי, אך יום אחד חזר פאנג־טו למולדתו בכוונה להרוג את אביו ולרכוש אחיזה במסיכה. קאי ידע שפאנג ילמד לבסוף על מקום הימצאה של מחצית המסיכה, לכן שלח את תלמידו הנאמן ביותר ממסדר הגלימות הלבנות לשאת ולהחביא את מחצית המסיכה במערה חבויה במעבה היער. השחקן הוא אותו שליח. כשחזרת מצאת את השבט בתוהו; פאנג הפך את הכפר על פיו בחיפושיו אחר מחצית הרוע של המסיכה וכעת מאיים לעקור את ליבם של כל אנשי השבט בעודם חיים. מאסטר קאי־צ'י־טיאן הפקיד בידי השחקן את אתגר הלוחם – חיסולם הסופי של שלושת אדוני המלחמה של פאנג־טו ושומרי ראשם ואת פאנג־טו עצמו.

SUPREME WARRIOR מתחיל באופציית בחירת יריבים מבין שומרי הראש של שלושת אדוני המלחמה המסמלים אדמה, אש ואוויר (לכל אדון שני שומרי ראש), ניתן לשמור משחק, לשנות את שפת הסרטים (אנגלית או קאנטונזית) ואופציות רבות אחרות. רק לאחר ניצחון שומרי ראשו אפשר להילחם בכל אדון מלחמה.

לאחר שתבינו את סיפור המעשה המתוסבך, תקלטו ש"לוחם עליון" הוא אחלה משחק, לכל מי שחובב אמנויות לחימה ושחקני קונג־פו מפורסמים

הלחימה נעשית בגוף ראשון והכף מוכרעת לפי מספר נפילות בקרב שיש לכל לוחם, למשל: את שומרי ראשו של זולקאן, הוא אדון מלחמה של האדמה, ניתן לחסל בשני נצחונות אך את השחקן ניתן להביס רק אחרי שלושה ניצחונות. לכל לוחם (או לוחמת) יש כמות כוח שונה, לפי נתונים פיזיים. שיטה זו מזכירה במקצת את שיטת הקרבות ב־KILLER INSTINCT האגדי.

SW מורכב כולו מקטעי סרטים והשחקן עצמו הוא הקובע את מהלך ההצגה שתהיה מורכבת מהמון קטעי סרטים מהירים המחוברים ליצירת קרב היפר־אינטראקטיבי מדהים. בהיותי תלמיד גוג'ו־ריו מאד שמחתי לראות שימוש בהתקפות מסוימות וגם יצוג של אמנויות לחימה יפהפיות אחרות כמו האבקות מונגולית, קונג־פו צפוני (צ'אנג צ'ואן) ואיגרוף טיבטי.

ישנו מבחר עצום של התקפות – שלוש הגנות, חמש בעיטות שונות ואותו מספר של אגרופים. עם כל ניצחון מקבלים בונוס שיכול להיות תנועה מיוחדת, תנועה סודית (כן, יש הבדל) או תרגיל מלוכלך. בסה"כ יש כחמישה־עשר בונוסים שמיוצגים על־ידי אייקונים הניתנים לבחירה (אם הושגו כבר).





שחקנים מפורסמים

SUPREME WARRIOR מורכב משני דיסקים המכילים למעלה משעתיים של סרטים, כל הקרבות הוסרטו באתר צילומים המשמש לצילום סירטי קונג פו. שחקנים מפורסמים (במזרח הרחוק) של סרטי קונג פו משתתפים במשחק, ובכלל – זוהי חגיגה לחובבי סרטי אמנויות לחימה. המשחק בכללותו מציאותי מאוד, ובמקביל גם קשה. יש סימנים המורים לשחקן מתי לתקוף, באיזו התקפה (אגרוף או בעיטה) ואף באיזה כיוון (ימין או שמאל). אך הם לא עוזרים, קשה להבחין בהם והם מבלבלים, לכן יש לסמוך על מהירות התגובה של השחקן – מהירה ככל שתהיה עדיין המשחק יהיה קשה שכן יש לתזמן כל התקפה במדויק וזו מטלה קשה מאד. דבר זה מביא במהירות ליאוש.

SUPREME WARRIOR יצא לרוב מערכות ה־CD-ROM ובכללן: הסגה סידי (רגיל והרחבת ה־32X), מקינטוש סידי־רום, PC סידי־רום ו־3DO. לא ניתן להשוותו לשום משחק קרבות אחר, אם כי חובה לציין שמנהיג חדש עלה בקרב משחקי הקרבות הקונבנציונלים – KILLER INSTINCT שעתיד להופיע על ה־ULTRA 64 ובינתיים קיים רק באולמי המכונות. נסו אותו. ■

תיבת הציון

- ○ מצוין
- ○ טוב מאד
- ○ טוב
- ● בינוני
- ○ רע

תודה מיוחדת לקובי פארביאש ולאיתי שולומון .

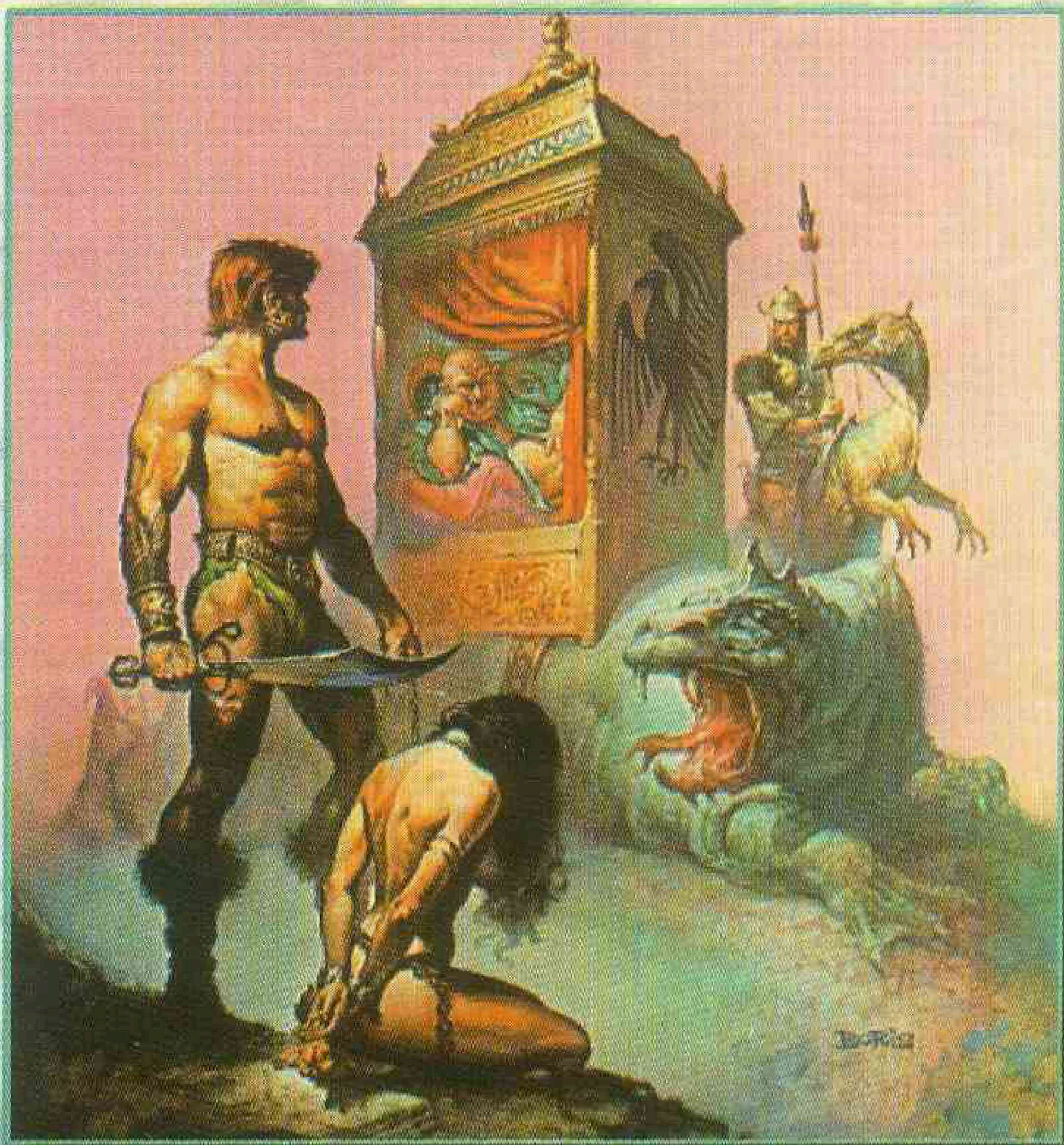
גראפיקה – 90. סרטים איכותיים וברורים מאוד.
סאונד – 85. נקי למדי. בסגנון סרטי לחימה.
אורך־חיים – 55. משחק קשה מאד, או שאתה שחקן מהמעלה הראשונה או שיש לך עצבי ברזל – אחרת, היאוש ישתלט עליך במהירות.
שליטה – 75. התנועות מדויקות, אך לעתים במכות חסר טווח פגיעה.

פישמן אבי

על פוליטיקה

להרבה אנשים משחקי תפקידים לא ממש מתקשרים בראש עם פוליטיקה. תתפלאו לשמוע כמה פוליטיקה יש בכל משחק DND תמים שאתם משחקים כדי לא להשתעמם... ותופתעו עד כמה ההבנה הפוליטית של העולם בו אתם משחקים, יכולה להפוך אותו למרתק

פוליטיקה במשחקי תפקידים הוא נושא שלעיתים מזניחים אותו, ולעיתים מדגישים אותו יותר מדי. עד כמה מההרפתקאות שאתם יוצאים אליהן מבוססות על דברים פוליטיים? כמה פעמים נשכרתם על־ידי היועץ כדי להרוג את הנסיך של הממלכה היריבה, או ניסיתם לעודד יריבות פוליטית בין מחנות ניצים? הרי כל המערכות הגדולות־באמת מסתכמות, בסופו של דבר, בפוליטיקה. אם זה מכשף שרוצה לשלוט בעולם (אף פעם לא הבנתי את זה, הרי לשלוט בעולם זה כזה כאב ראש!), או יריבות בין דוכסויות – בכל מתערבבת פוליטיקה. אבל השאלה היא, האם אנחנו באמת גם שמים לב אליה? האם הדמויות מעורות בפוליטיקה? האם השחקנים מבינים את זה? האם האנשים בקבוצה שלך מודעים למצבים הפוליטיים בארץ שבה הם חיים, ולא רק ברמה העולמית של "העולם הולך להיות מושמד"? אחרי הכל, אני חושב שהדיעה הפוליטית היא עניין אלמנטרי בכל אדם, ולכן גם בכל דמות. אם אתה מתכנן מערכה, או אפילו הרפתקאה, נסה לשלב בתוכה ידע מסוים על המצב הפוליטי.



אחד האספקטים הפוליטיים היותר מוזנחים היא של דמויות ברמה גבוהה. הרבה מאוד שחקנים נוטשים את דמויותיהם בדרגות הגבוהות יחסית, בעיקר בגלל שאין יותר אתגר, והרי אין דבר שיכול לעמוד בפני כדור אנרגיה מתפוצץ שבדיוק המצאתי, או בפני חרב הדורות שבדיוק השגתי. כל זה נכון יחסית (למרות שתמיד אפשר להמציא מפלצות חזקות יותר, דבר שיגרום לשחקנים להתחזק וכו'), אבל חלק מהאתגר בדמויות בדרגות הגבוהות הוא לאו דווקא לנצח מפלצות, אלא לנסות לעלות במעמד המדיני. בחוקי ה־D&D הפשוטים, כאשר עלית בדרגה קיבלת גם אחוזה ודברים כאלה. בספר לשחקן היו הרחבות רבות בנושא הזה, בעיקר בנושא המלווים. מה ששכחו להזכיר שם, הוא איך בעצם לנהל מערכה פוליטית. ובכן, כרגיל הרעיונות הכי טובים באים מהעולם האמיתי. חסרים מצבים פוליטיים בעולם שלנו שאפשר לתרגם למשחק תפקידים מוצלח? אני לאו דווקא מדבר על ארועים פוליטיים אקטואליים (כגון המצב בישראל), אלא דברים כגון מלחמות עולם, שאפשר בקלות לתרגם למערכות ענק, והפעם, אתה לא רק ביחידה המסתננת מאחורי קווי האויב, אלה דווקא הגנרל, או מפקד יחידה, או מדינאי המנסה להשכין שלום. תחשבו על כל התככים שיכולים להיות בזה. מערכה שלמה שבה כמעט ואין קרבות.

ואפשר לגוון. למשל – תככים בחצר המלכותית. כל מי שקרא פה את סדרת אמבר יודע על מה אני מדבר. נסיונות התנקשות חביבים, אותם צריך להדוף, כל מיני רעלים ורעלנים כדי לעלות בדרגה, ולהתקרב עוד טיפה לאותה ירושה ענקית... זוהי באמת אופציה טובה לכל הדמויות הרשעיות שלא רוצות להפוך לאל (ראה "רייסטלין מאייר"), אבל בהחלט רוצות איזה מקום להוציא את יצריהן הסדיסטיים (מלבד כל אותם אסירים חביבים במרתפי העינויים/גובלינים מזדמנים). נפלא!

איך לארגן מערכה פוליטית

כאשר ה־GM מתחיל לתכנן את המערכה, הנה כמה צעדים הכרחיים שהוא חייב לעשות מלבד כל הצעדים הרגילים (עלילה, מפות, איזה אל ינסה להשתלט על העולם הפעם...). שים לב, ראשית עליך לרכז רשימה של כל סוגי המשטר הקיימים בעולמך.

בכנסת נדמה לי במשחקי תפקידים

כאן אתה צריך לחשוב איזה משטר פופולארי יותר. דיקטטורי או דמוקרטי? האם אנרכיה שולטת בעולמך, או שמא האתו קראתים, שלטון הכנסיה? מכאן – פזר את השלטונות כראות עיניך. יכול להיות שביבשת אחת בכלל לא שמעו על אריסטוקרטיה, בעוד שבשנייה – בכל עיר יש שלטון אחר. שנית, תכנן עימותים פוליטיים מרכזיים. זה כבר יכול להיות חלק מהעלילה שלך, או סתם חומר רקע מעניין בנוגע לעולם. מצא עד כמה הדמויות שלך חשובות לעולם הפוליטי: האם הדמויות שלך הן ראשי ממשלה, שליטים מקומיים, או אולי אף אחד לא שם לב אליהם בגלל שהם מצביעים ש"ס? לבסוף – קבע עימותים פוליטיים משניים, ואיך הם משפיעים על השחקנים (אם בכלל). אלו, כמובן, רק הצעות, אבל אם תלכו בדרך הזאת, רוב הסיכויים שהאספקט הפוליטי במערכה שלכם ישתפר מאוד.

רעיונות למערכה פוליטית

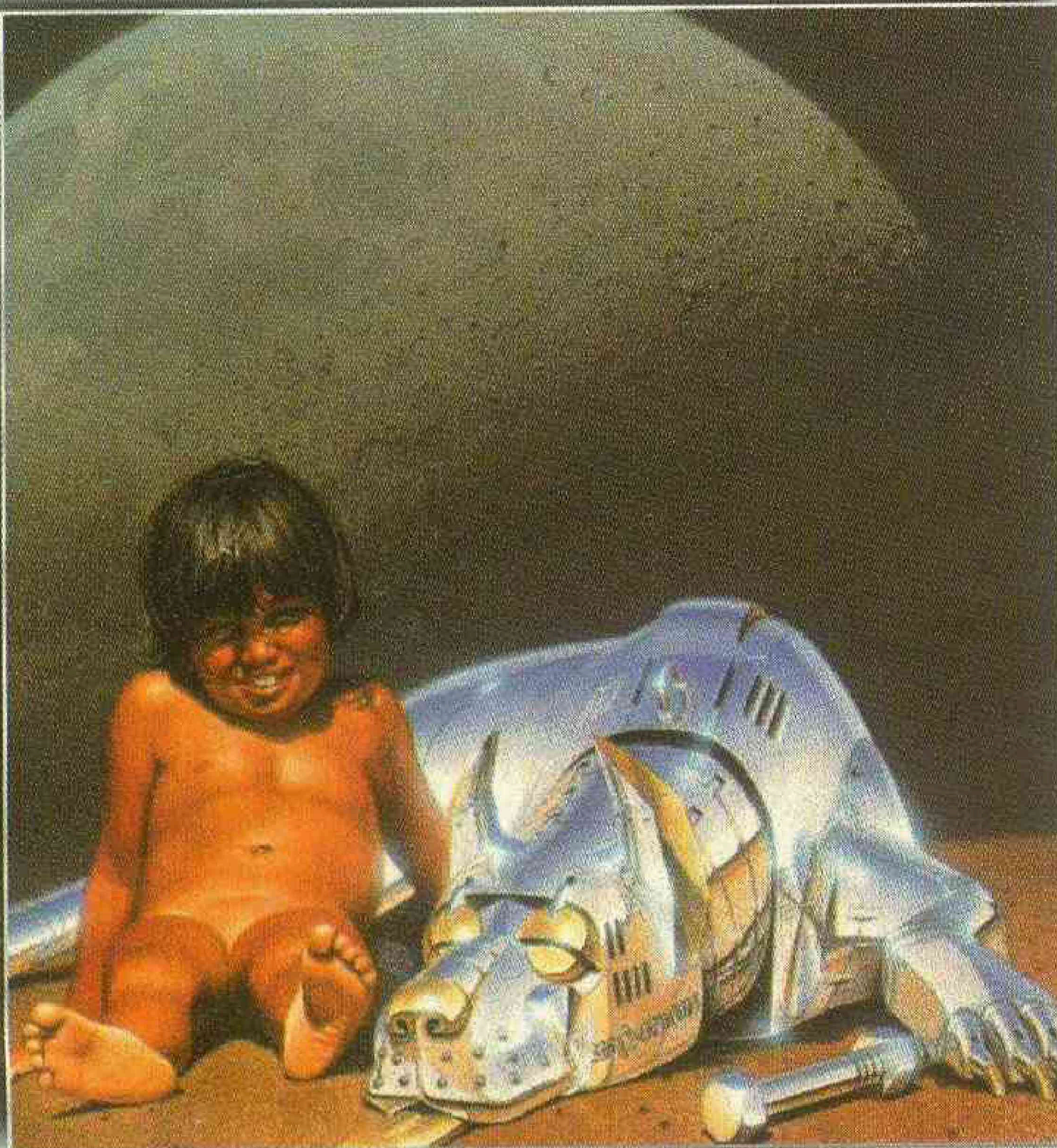
הרעיונות למערכה פוליטית, בניגוד לקוסמית, הם עצומים בהיקפם. אם רק ניקח דוגמאות מההיסטוריה שלנו, או מהמיתולוגיות השונות, אפשר לסדר מספיק מערכות עד הפרישה.

המהפכה הצרפתית: שוויון! אחווה! חירות! שלושת הצבעים זועקים. העשירים המושחתים עושקים אותנו, בשיתוף פעולה עם כל המכשפים ואנשים הדת המסריחים... הבה נעלה עליהם, ונשחרר את עמינו מעול העריצים! בזאת אפשר בערך לסכם את המערכה. בזזז! טעות! נאמר שהקבוצה משחקת חבורה של אינטלקטואלים מהפכניים. המערכה יכולה להתחלק לכמה חלקים. החלק הראשון – תכנון המהפכה. זהו בעצמו חלק מרתק, במיוחד אם ה־GM יעשה את חיי השחקנים מעט יותר קשים ממה שחיי המהפכנים הצרפתיים האמיתיים היו. החלק השני: ביצוע המהפכה. זה יכול להיות השיא של המערכה. לאחר פגישות ארוכות בסתר ותכנון מתוחכם, סוף סוף הצלחנו לעשות את זה! אבל כאן מגיעה הבעיה הרצינית: מה עושים עכשיו? כאן צריכים השחקנים להילחם בימין הקיצוני המנסה להשתלט על הרפובליקה, להחדיר את רעיונות הדמוקראטיה (אם הם רוצים) או אולי אפילו להצטרף לימין הקיצוני ולנסות לזכות בשליטה ובכוח. ותחשבו שעד עכשיו דובר אך ורק במערכה נטולת מפלצות וכו'. תחשבו מה קורה אם צבא המפלצות הנודד של אורו היי (מי?) מחליט שלצ'יף הגדול אורורו החכם (יודע לספור עד 4) משעמם, ו"רוצה כובש עיר גדול", בדיוק כאשר המהפכה נגמרת. מגוון האפשרויות הוא עצום. אפשר לשנות את המהפכה הצרפתית גם למהפכה הבולשביקית (נסו אתם להאכיל מליוני איכרים רעבים) או המהפכה האמריקאית. בכלל, מערכות פוליטיות הם הזדמנות נפלאה למערכות היסטוריות, אבל אולי קצת שונה. בסגנון "מה היה קורה אם", לדוגמא נפוליאון לא היה נעצר בווטרלו, או במוסקבה, או אלכסנדר הגדול לא היה מת ממלריה. איך העולם היה נראה היום?

סיפורי השולחן העגול: המידה של התככים שהלכו סביב השולחן העגול היתה גדולה ממה שחשבו. מה קורה, למשל אם מורגנה לה פיי, חצי אחותו של ארתור, באה ודורשת שבנה, ארתור, יקבל את כס המלכות? או אולי המטרה שלך היא להשכין שלום בין בין גוונביר, לנסלוט והמלך בעצמו?

פוליטיקה בכנסיה: שני אלים גדולים וחזקים מנהלים ביניהם מאבק גדול בשמיים. בסופו של הקרב, ברור שאחד יפול. שניהם דורשים קורבנות וכל אחד יהיה מאוד מעוצבן אם השני יקבל קורבן. למי מקריבים קורבן? יכול להיות שהעיר חלוקה בדעתה, או הכנסיה, שעד עכשיו האמינה בשניהם יכולה להתפצל. אולי עלייך כמתווך, לעלות לשמיים ולהרגיע את שני האלים, או אולי לתווך בין שני הפלגים בכנסייה.

מגוון האפשרויות במערכה פוליטית הוא עצום. יש לציין, אבל, שהסיכויים לבזוז כפרי מפלצות עצומים לבדך עשוי להיות קטן, ולכן לכל ה־HACK AND SLASH שבכם, אולי מומלץ לוותר על הסוג הזה של המערכות. הצעות נוספות אשמח לקבל, למיין ואף לפרסם, דרך זומביט־אונליין, או אם תשלחו לי מכתבים למערכת. ■



אסף מור

נסיך נסיכה ומפלצת

גם מקומם של משחקי התפקידים לא נעדר ברשת. המשוטטים הנמרצים ימצאו עשרות משחקים, קבוצות דיון ואפילו ספרים שלמים. "זומביט" מגיש: המדריך המלא למשחקי תפקידים באינטרנט

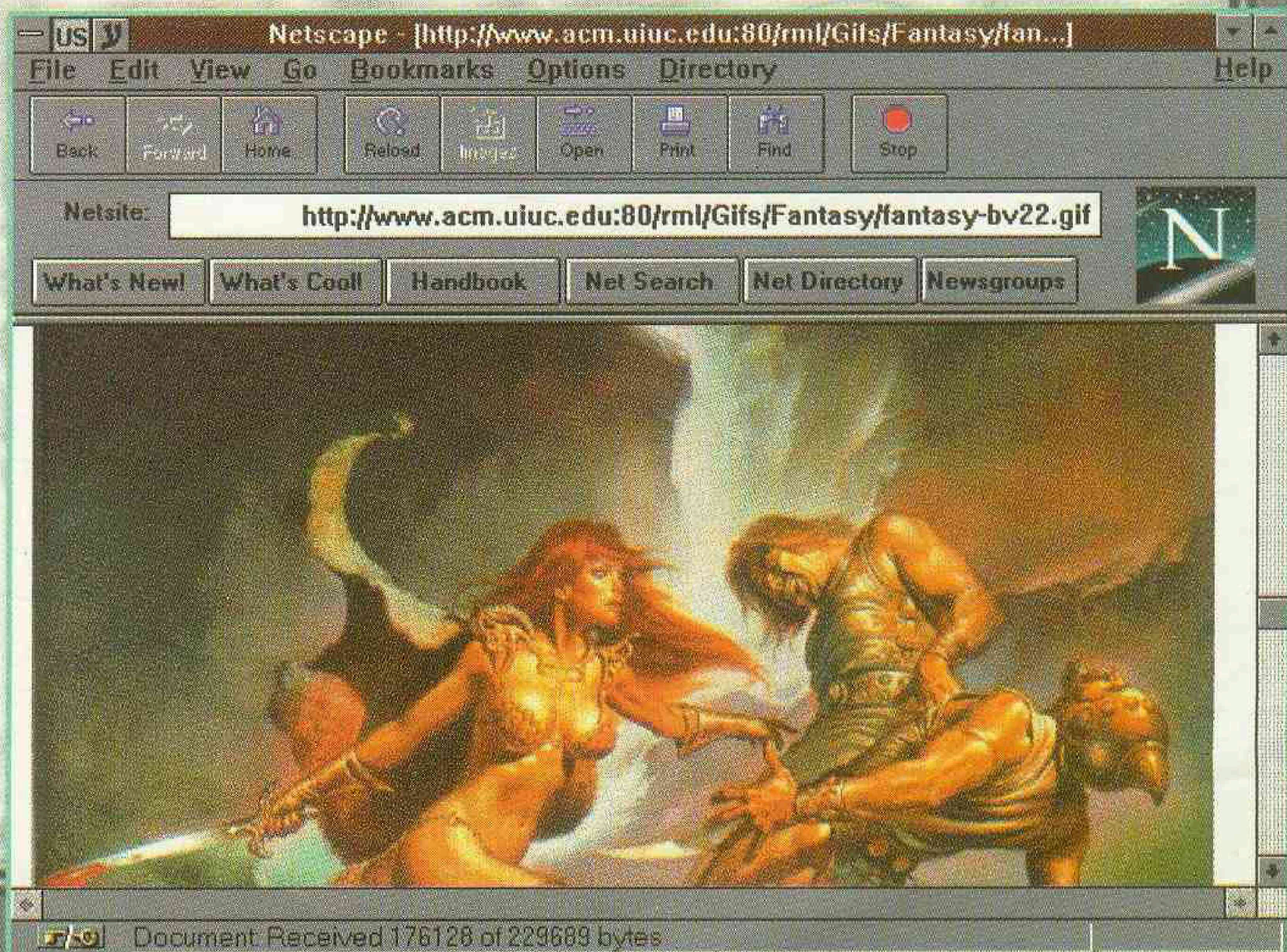
הרשת היא הבית לאחד ממאגרי משחקי התפקידים הגדולים ביותר בעולם. משחקי התפקידים והרשת קשורים זה לזה, בדיוק כמו שמשחקי מחשב ומשחק תפקידים קשורים זה לזה. הרבה מאוד אנשים שנהנים ממשחקי תפקידים מצליחים למצוא לעצמם מקום גם ברשת, ואולי מכאן נובעת הפופולאריות שלה. מספר האתרים שיש למשחקי תפקידים ברשת הוא עצום. החל מדברים מוכרים כמו AD&D (שעליו עוד נדבר בהמשך), דרך שיטות שהומצאו ברשת, וכלה ב־MUDS, MULTY USER DIMENSION - משחק תפקידים שבו משתתפים עוד מאות אנשים, כולם באותו "מימד" משותף. זהו המקום בו אני נפגש עם שחקנים אחרים, בדמויות מגוונות ועסיסיות. שם אני משיג את רוב התמונות לכתבות שלי, כשאמנים מוכרים מפרסמים את תמונותיהם לכל דורש. בכלל, מקום מומלץ.

לרשת חוקים משלה...

לרשת חוקים משלה, עם מוסדות משלה וגיבורים משלה. אחד ממקומות הדיון הטובים ביותר בנושאי משחקי תפקידים יהיה בקבוצות הדיון. אם לא בא לכם להתעדכן בכל־כך הרבה הודעות (בדרך כלל יש שם הרבה מאוד הודעות), תוכלו פשוט לשוטט לכם ב־WEB, ולחפש דברים מעניינים (כתובות – בסוף הכתבה).

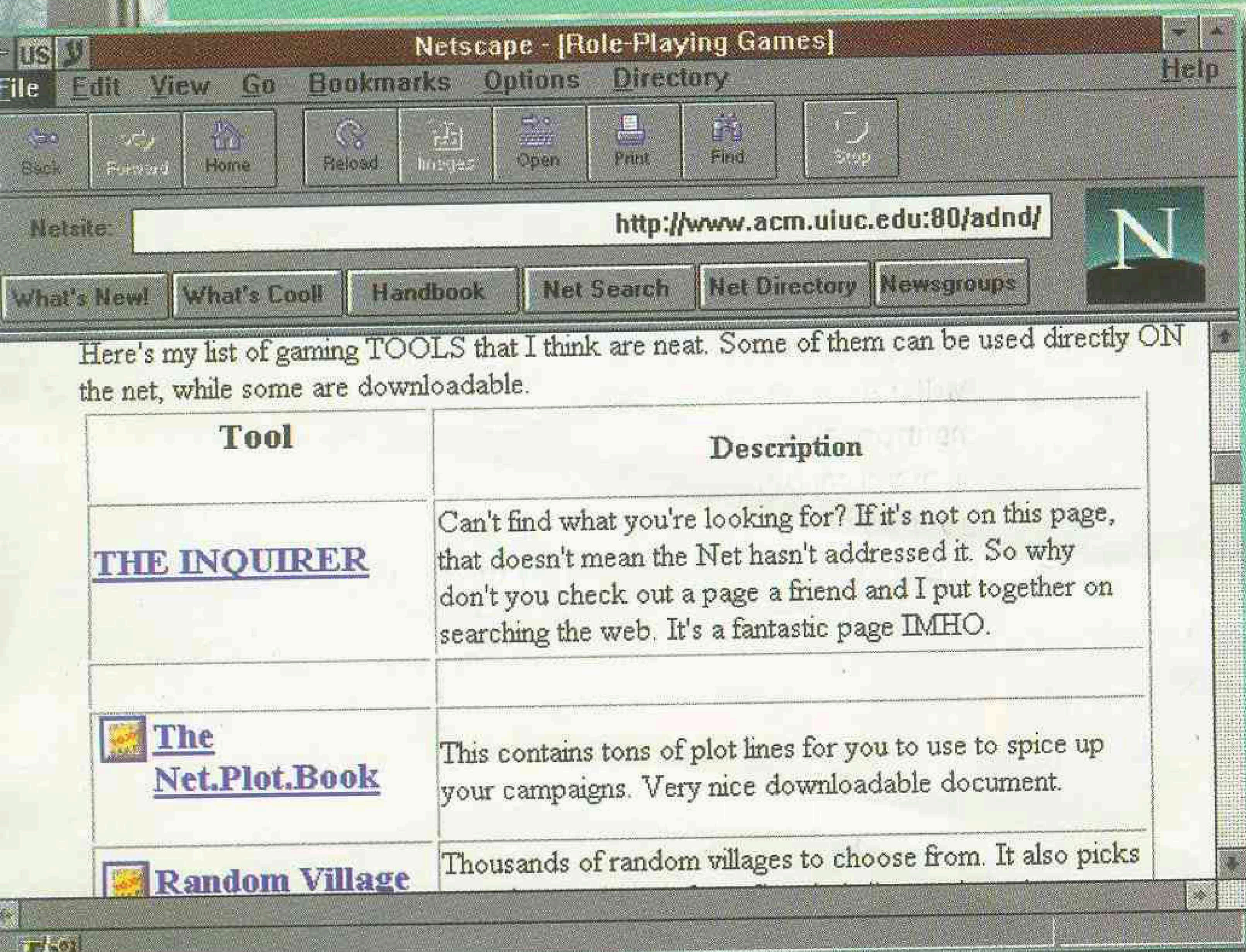
ישנם כמה "מוסדות" ברשת, שלא ניתן להתעלם מהם. הראשון – סידרת הספרים של הרשת. מדי פעם מתפרסמים ברשת ספרים (באמת!) העוסקים בנושא מסוים. זה יכול להיות ספר הדמויות הגדול, שבו מתוארות כל מיני דמויות חדשות, מדריך עם מפלצות חדשות, או אולי אפילו ספר הקסמים הגדול של הרשת, שהוא מוסד בפני עצמו שכבר רץ הרבה שנים – ורואים את התוצאות. ספר הקסמים האחרון של הרשת הכיל יותר מֶגָה בגודל, עם יותר מ־300 עמודים של קסמים שהומצאו אך ורק על־ידי אנשים פרטיים ברשת. את ספרי הרשת ניתן להשיג באתר של מורפיוס. הכתובת בהמשך.

עוד דבר שיש לרשת להציע, הוא משחקים דרך הדואר, או PBM. זהו משחק, שכולו מתנהל על־ידי דואר. זה דומה לשחמט בדואר, אלה שפה מדובר במשחק תפקידים אמיתי. כמובן שיש גם את המשחקים היותר פשוטים, כמו "דיפלומטיה" ושאר משחקים, אבל משחקי תפקידים בדואר הם חוויה בפני עצמה. אני שיחקתי עד לפני כמה זמן במשחק בדואר בשם "טקי". משחק שבו אתה חי בעיר עתידנית ומנסה להרוויח מעמד וכוח. בתחילת כל שבוע אתה שולח למנהל המשחק את פעולות הדמות שלך, והוא שולח לך בסוף השבוע דיווח עירוני. כמובן שזו רק דוגמא למשחק עתידני. משחקי תפקידים יכולים להיות הרבה יותר מסובכים. לדוגמא – ה־GM שולח לך תיאור



תפקידים

נפגשים ברשת


Netscape - [Role-Playing Games]

File Edit View Go Bookmarks Options Directory Help

Netsite: http://www.acm.uiuc.edu:80/adnd/

What's New! What's Cool! Handbook Net Search Net Directory Newsgroups

Here's my list of gaming TOOLS that I think are neat. Some of them can be used directly ON the net, while some are downloadable.

Tool	Description
THE INQUIRER	Can't find what you're looking for? If it's not on this page, that doesn't mean the Net hasn't addressed it. So why don't you check out a page a friend and I put together on searching the web. It's a fantastic page IMHO.
The Net.Plot.Book	This contains tons of plot lines for you to use to spice up your campaigns. Very nice downloadable document.
Random Village	Thousands of random villages to choose from. It also picks

של הסצינה, ואתה וכל שאר החבורה מתייעצים ביחד מה לעשות, ולאחר מכן שולחים לו מכתב מה כל אחד עושה. הוא מודיע לכם עד כמה זה הצליח וכו'.

רשימה של משחקים בדואר ניתן להשיג ב־ http://fermi.clas.virginia.edu/~gl8f/pbm.html

שיטות ברשת

מבחר השיטות שיש להן תמיכה ברשת אינו מוגבל רק למספר השיטות הקיימות, יותר מזה, הרשת אפילו המציאה משחקים משל עצמה. השיטה "FUDGE", אחת מהשיטות הפופולאריות ברשת, היא שיטת משחקי תפקידים שהומצאה על־ידי האנשים שם, ומופצת לכל דורש – בחינם. אפשר רק לציין נציגויות רשמיות של ICE, WHITEWOLF, FASA, ועוד רבות וטובות. ישנה, כמובן, גם נציגות רשמית של TSR, יצרני AD&D, דבר שמביא אותנו לנושא הבא: מונופול מרושע או חברה תמימה?

TSR נמצאת כיום במסע צלב לבלעדיות על ה־AD&D ו־D&D ברשת. זה כמובן אומר שכל האתרים הקודמים האחרים, שלא של TSR, חייבים להיסגר, או לרוקן את כל מאגר ה־D&D שלהם. זוהי גישה מקוממת, ילדותית ומונופליסטית, שלה הייתי מצפה מ"מייקרוסופט", ואני לא היחיד שמרגיש כך. אנשים שעבדו במשך שנים לפני שהרשת נעשתה הדבר ה"איני" של מאגרי הרפתקאות, דמויות ועוד מאות דברים שקשורים לנושא, השקיעו את הלב ואת הנשמה שלהם בבניית אותם אתרים, מוכרחים עכשיו על־ידי TSR לסגור את האתר כתוצאה מאיום משפטי. רוב מנהלי האתר עשו את הדברים הבאים: הם שינו את תוכן המסמכים שברשותם כך שלא יכילו מידע בקשר ל־AD&D (אלא מידע גנרי של משחקי תפקידים), או שהם מחקו את כל המידע שהיה בשרותם בנושא. אתרים מפוארים של המשחק הפופולארי ביותר נמחקו בעקבות החמדנות של TSR. ישנה, למרבה המזל, תקווה. בחור צעיר בשם מורפיוס, לדוגמא, (שמו האמיתי בדוי מסיבות מובנות) החליט שהוא לא שם על TSR, ובנה לעצמו אתר מדהים מלא בחומר משגע על AD&D. הכתובת: http://www.teleport.com/~morpheus/tsr.html

זה לא משחק תפקידים. זו המציאות

ישנם, מלבד אתרי משחקי התפקידים, כמה מקומות ברשת שמתקשרים למשחקי תפקידים בצורות קצת אחרות. הם חיים אותם. קיימות קבוצות אנשים גדולות ברשת שמאמינות בקסם, בקיומם של אלפים ושאר דמויי אדם. בין השאר, הם לומדים כיצד להטיל קסמים שונים, ומטרתם היא להפיץ את הקסם בעולם. לאחת הקבוצות קוראים ELVEN NATION, ומטרותיה תוארו למעלה. ליצירת קשר עם רשימת ההפצה שלהם, ניתן לפנות ל־elven-nation.unmod-request@zz.com. יש לכתוב מכתב ריק, כאשר הנושא הוא "JOIN". בקשה אחת. מדובר פה באנשים שממש מאמינים במה שהם עושים. אם אתם לא מאמינים בקסם – אנא, אל תכתבו לכתובת הזאת. למידע נוסף על קסם באינטרנט ניתן למצוא בקבוצת הדיון ALT.MAGIK. ■

כתובות טובות לביקור: ארכיב משחקי תפקידים טוב:
http://fys-hp-1.risoe.dk/petersen/oldftp.htm

עוד כתובת טובה למשחקי תפקידים:
http://www.acm.uiuc.edu:80/adnd

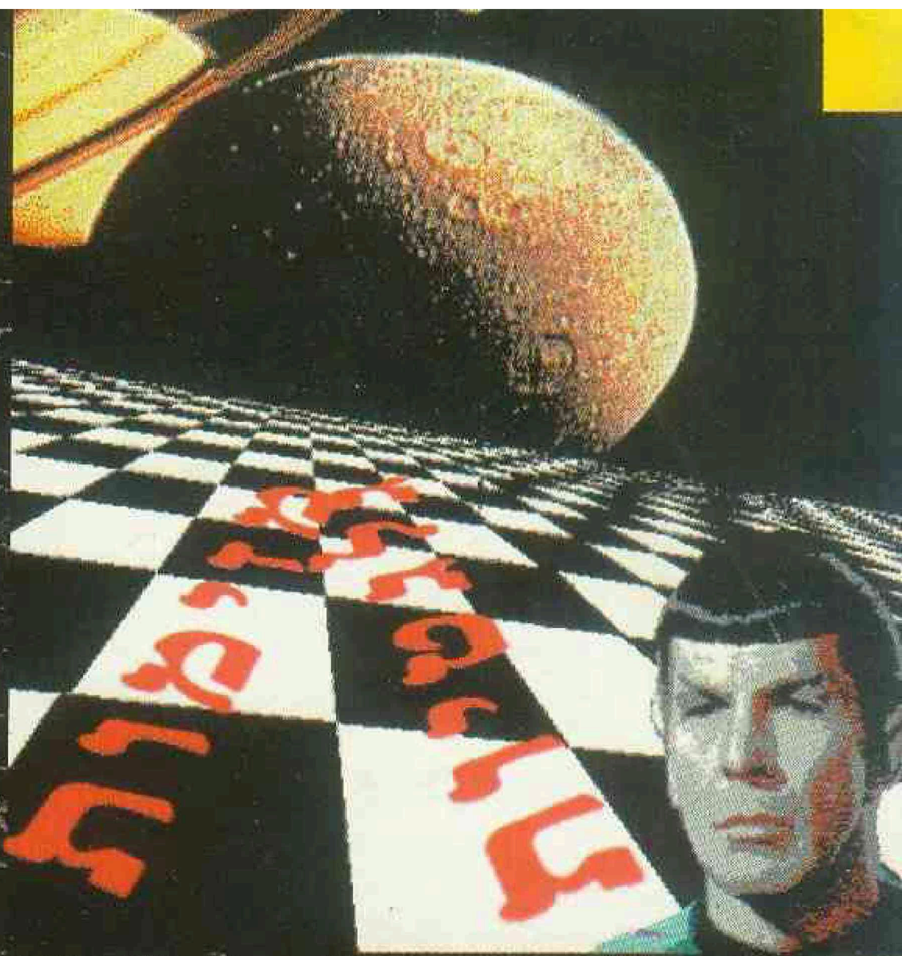
לעוד עזרה בנושא משחקי תפקידים ברשת, או סתם להעברת רעיונות ודיעות, ניתן ליצור איתי קשר בתיבה שלי: tal_gutt@netvision.net.il

אסף מור

פוליטיקה-

על מדע בדיוני ופוליטיקה

למרות מה שחושבים, מדע בדיוני זה לא רק חלליות, יצורים מוזרים וחלל שחור ענק. זהו רק הרקע לסוג ספרותי בדיוק כמו כל ספרות אחרת. וגם כאן, הפוליטיקה היא גורם מרכזי. אליך, חבר הכנסת ז'אן לוק...



מדע בדיוני תמיד הושפע ותמיד יהיה מושפע מפוליטיקה. בניגוד למה שחושבים עליו, מדע בדיוני הוא סוג ספרות רציני, שפשוט מתרחש בעולם אחר, בזמן אחר. הרקע של הסיפור הוא בדיוק זה, כלומר – רקע. הוא לא צריך להפריע לסיפור, או להוות את העלילה המרכזית שלו, מאחר וזה לרוב פוגם בעלילה. סופרי מדע בדיוני רבים ניסו להעביר מסרים פוליטיים בספרים שלהם. ב"עריצה היא הלבנה" של רוברט היינליין אנחנו שומעים לאורך כל הדרך שיר הלל לקפיטליזם, המבוטא בעקרון "אין ארוחות צהריים חינם".

פוליטיקה במדע בדיוני היתה ותמשיך להיות אחד מהמקורות הטובים ביותר לעלילות של ספרים. מצב פוליטי מסוים גם יכול להכתיב את הרקע לז'אנר שלם של סיפורי מדע בדיוני, כמו שהוא עשה עם ז'אנר הסייבר פאנק, שאחד מהמוטיבים החוזרים בו ביותר הוא ממשלות שהוחלפו בתאגידי על, היעלמות המעמד הבינוני, ובעיות סוציו־אקונומיות רציניות. כולם נופלים בקטגוריה של "פוליטיקה". ניתן לראות דוגמא טובה במיוחד לפוליטיקה במדע בדיוני בספרו של לגווין "המלה ל'עולם' היא 'יער'", תעמולה כוללנית למען ה"ירוקים" כמו גרינפיס וכו'. ספריו של רוברט היינלין, מעבירים מסר חזק של ליברליזם מיוחד, דבר שלעיתים הקנה לו הילה של פאשיסט, שלא בצדק. בספריו, היינליין גם מנסה להעביר מעט מחלוקות על דמוקרטיה, כאשר אחת מהדמויות המרכזיות שלו, ברנרדו דה לה פאז, מצליח כמעט לשכנע את הקורא בכך שדרך החיים שלו, אנרכיה ראציונלית, היא דרך חיים טובה יותר מהדמוקרטיה. אי אפשר, כמובן לשכוח את 1984, של ג'ורג' אורוול, המציג חזון אימים של ...מה יכול לקרות אם מישהו זוכה בשליטה בכל הכוח שבתקשורת. (דרך אגב, מישהו ראה את הקומדיה של וודי אלן על אותו נושא "ישנוני"?). ספריו של ג'ון בראנר "הכבשים מסתכלות למעלה" ו"רוכבי גל ההלם" (תרגום חופשי לחלוטין) הם חלק מסידרה של ספרים של הסופר העוסקים, בין השאר, בניצול יתר של משאבים, פיצוץ אוכלוסין ושאר בעיות פוליטיות גלובלויות יותר.

פוליטיקה בטלוויזיה

גם שתי סדרות המדע הבדיוני העיקריות המוקרנות כרגע בטלוויזיה, "מסע בין כוכבים" ו"בבילון חמש", אינן נטולות פוליטיקה, אם כי ב"מסע בין כוכבים" הצד הזה הרבה פחות מודגש. שם הצד הפוליטי מסתכם בכמה פרקים עם רומולנים, כמה פרקים על הקלינגונים, וכמה פרקים על הקארדאסיאנים. בתחילת הסידרה פוליטיקה כמעט שלא הוזכרה, מלבד פה ושם כמה תיזכורות של פיקוד הפדרציה, אולם עם פרוץ העונה החמישית, החלה נהירה לכיוון אספקטים פוליטיים יותר, כגון מלחמת אחים בין הקלינגונים, הנסיונות לאיחוד מחדש של הרומולנים והולקנים, המצב הקשה שהפדרציה ניצבת בפניו עם הקארדאסיאנים ואיך הבאג'וראנים נוצלו במשך כל־כך הרבה זמן...

בנוסף לזאת, ישנם גם קטעים פוליטים מהעולם האמיתי, כגון "THE HIGH GROUNDS", פרק העוסק בחטיפתה של בברלי קראשר על־ידי אירגון טרור דמוי המחתרת האירית. הפרק, דרך אגב, נאסר תחילה לשידור באנגליה. עוד דוגמא לפוליטיקה ניתן למצוא בפרק שהוזמן על־ידי "אמנסטי", בו מענים את פיקארד, שבוי המלחמה. זה היה ללא ספק אחד הפרקים החזקים ביותר של "מסע בין כוכבים".

ב"בבילון חמש", לפחות בעונה הראשונה שכבר ראינו, הפוליטיקה היא אחד הדברים העיקריים. למען האמת, התחנה הוקמה כמקום שבו תרבויות שונות יכולות להיפגש ולהתדיין על סיכסוכים, כדי שלא תפרוצנה עוד מלחמות. כמובן שזה לא הכי עוזר, אבל בינתיים בעונה הראשונה, עדיין אין מלחמה. עדיין. הפוליטיקה ב"בבילון חמש" גם מהווה חלק מהדמויות. ארבעת השגרירים וארבעת עוזריהם הינם חלק מהדמויות הראשיות, ובעימותים ביניהם (במיוחד בין ג'קאר ללנדו) הם בלתי נשכחים. הפוליטיקה היא לא רק בין כוכבית. ישנן גם בעיות פוליטיות רציניות בבית. הנשיא הנבחר לא הכי פופולארי, ישנם חוגים שונאי זרים, המנסים להתערב בפעילות התחנה, וישנם ה"צללים", אף אחד לא יודע כרגע מה הם בדיוק, אבל בפרק האחרון של העונה הראשונה, הם התנקשו בנשיא. המתח גואה...

(תודה מיוחדת ל איין סאתרלנד, ג'ו וולטון, וקווין .ב. אובריין ולכל שאר החבר'ה ב־ REC.ARTS.SEINCE-FICTION.WRITTEN., ובמיוחד לפיטר הובנר) ■

אסף מור

הגבול האחרון

וורף כפוליטיקאי

גיל בידרמן

העולם של "מסע בין כוכבים" במקורו אינו עולם פוליטי. יוצר הסידרה, ג'ין רודנסברי, רצה ליצור עולם טוב. לכן הוא הוריד את הפוליטיקה מהפדרציה בעונה הראשונה של הסידרה. קירק וחבריו נעו בגלקסיה, נתקלו בוירוסים קטלניים, עולמות מסתוריים וכל מיני צרות אחרות, כיאה לרוח הסידרה (כאשר במקורה היא הייתה התשובה למערבונים של אותה התקופה).

הכל היה טוב ויפה, עד שהאדון הנכבד הכיר לנו את ה"הוראה הראשונה" של הפדרציה, שאומרת שאין להתערב באורח החיים של תרבויות זרות.

והנה, כמו כל דבר אחר, הפוליטיקה נכנסה פנימה לעולמו של קפטן קירק וצוותו, כי הרי הדרך הקלה ביותר להשתמש בהוראה הראשית הינה דרך העולם הפוליטי, וכך צוות האנטרפרייז נאבק בעולמות מוזרים שבדרך כלל נלקחו מתקופה כלשהי מעברו של כדור הארץ (מלחמת האזרחים האמריקאית, הנאצים, קומוניסטים ועוד דוגמאות למכביר).

אבל הדוגמא הטובה ביותר לכך הינם הקלינגונים. החל מהפרק הראשון שבו מציגים אותם (בסוף העונה הראשונה), הם מנהלים אורח חיים כמעט קומוניסטי, והם מייצגים כמובן את הרשע ביקום.

צריך לזכור: בשנות ה־60 הקומוניסטים היוו איום לקפיטליסטים (האמריקאים), ובכך עולם "מסע בין כוכבים" נכנס לעולם הפוליטי.

עם הזמן, לכל אורך הסדרות "מסע בין כוכבים", "הדור הבא", "חלל עמוק 9" ובסידרה החדשה "וויאג'ר", הפוליטיקה קיימת רק מסביב לפדרציה. אינני זוכר מתי נערכו בחירות לבחירת יושב ראש הפדרציה, תמיד הוא קיים ויושב בשקט על כיסאו.

אבל לעומת זאת, החל מסוף העונה השנייה של "הדור הבא" אנו מתחילים להכיר את העולם הפול קאמו יטי של הקלינגונים. דרך סיפור כיסוי על וורף ואביו, מתברר שהעולם הקלינגוני אינו עולם של שושנים (או שמה "גאבך" - המאכל הלאומי שלהם, דומה למעורב ירושלמי אך עדיין מנסה לברוח מהצלחת).

מתברר שגוראן, יושב ראש המועצה הנבחר של העולם הקלינגוני, די בצרות עם האופוזיציה בניהולן של האחיות לבית דוראס (לפחות עד הסרט "דורות").

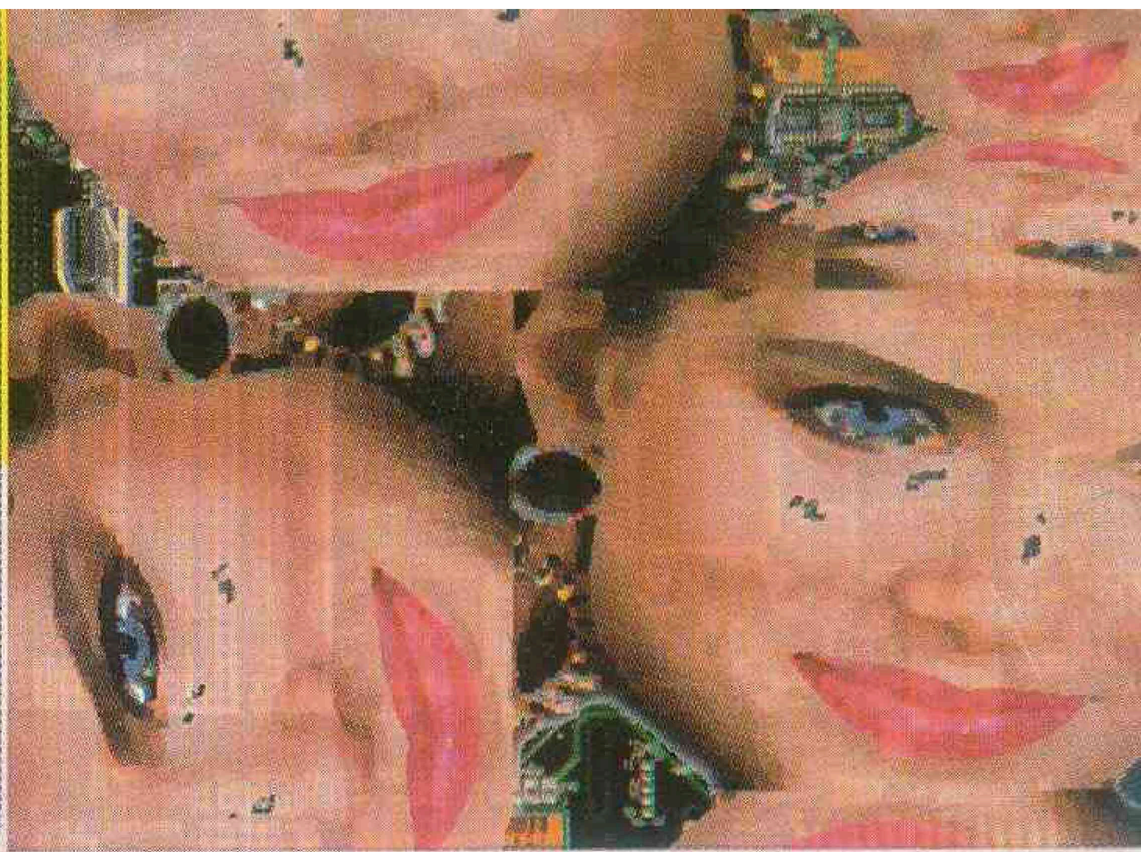
פיקארד מנצל את במצב הזה לטובתו, כי הרי הוא הכתיר את גוראן ליושב ראש, ותמיד הוא מזכיר לו את הדבר, כאשר הוא צריך משהו מעולם הקלינגוני (פוליטיקה הינה דבר מלוכלך, ופיקארד יודע לנצל זאת היטב).

העולם הפוליטי פועל נהדר אצל הרומולנים, החל מהסידרה הוותיקה ששם הם היו התשובה לרומים (ממש אין קשר בין השמות, ממש), עד ל"דור הבא" ששם כנראה, לפי טענת מספר אנשים שאני מכיר, הם אלה ששולטים בפדרציה, כי הרי הם תמיד יודעים מה קורה בפדרציה, תראו לדוגמא את הפרק שפיקארד יורד לעם הרומולני (מחופש כמובן) לחפש את ספוק, והם הרומולנים, משחקים איתו משחקים להנאתם הפרטית בלבד. ■

אכן, "אין" פוליטיקה בעולם של קירק, פיקארד ושאר החבר'ה, אבל מי שרוצה עוד מידע יוכל לקרוא בספרים הבאים:

MAKING OF STARTREK - S.WHITFIELD & G.RODDENBERRY
LAW OF TREK
STARTREK CHRONOLOGY: - JOHNSON
HISTORY OF THE FUTURE WORLDS OF THE FEDERATION





הגברת והצ'יפ

באופן כללי, מחשבים הם מקצוע שוויוני. יש בעסק המון נשים, אם כי עדיין יש יותר מתכנתים ממתכנתות

כאשר נתבקשתי להכין כתבה על נשים ומחשבים, נתקלתי בתופעה מוזרה. כל פעם שהתקשרתי לחברת מחשבים או חברה שקשורה לתחום – דיברתי עם נשים. זה היה מדהים. בנטוויז'ן הקפיצו אותי ממזכירה למנהלת מחלקה וכו'. כל זה רק בא להראות עד כמה פתוחות החברות של ימינו, ומעניקות הזדמנויות שוות. האם זה אומנם כך? ובכן, מתחקיר התברר שכן ולא. בתפקידים מנהליים, אין שום ספק שחברות נותנות הזדמנויות שוות, אבל דווקא בתחום הטכני, זה של התיכנות וניתוח־מערכות, עדיין פחות מספר הנשים.

קחו לדוגמא את חברת נטוויז'ן. חברת נטוויז'ן, למי שלא יודע, היא אחת מספקיות האינטרנט בישראל. פה ישנן כמה דוגמאות טובות לתאוריה שהועלתה קודם. המנכ"ל של החברה, רות אלון, היא מנכ"לית, וחלק ניכר ממנהלי המחלקות הן מנהלות. בצוות התמיכה הטכנית מספר הנשים מועט ביותר. למען האמת, הוא שואף לאפס. במכירות מספר הנשים גם הוא מועט, ואילו בתפקידי ניהול –מספר הנשים הוא גבוה מאוד.

אבל דווקא בניגוד לעובדה הזאת, כ־41 אחוז מ־100 העובדים בקריית המחקר והפיתוח של IBM בחיפה הם נשים, רובן בעלות תואר שני או דוקטורט, כך מדווחת שאולה הייטנר, דוברת IBM, גם היא אישה שהגיע לתפקיד גבוה בחברה.

במחלקת השיווק, המבוססת בתל אביב, 23 אחוז מהעובדים הם נשים. מתוך זה בתפקידים "בכירים" ישנו ממוצע של 14 אחוז עובדות.

ועובדה מפתיעה נוספת – מחברי ההנהלה, שתיים הן נשים. מרשים ביותר. IBM גם עומדת במִלתה בנוגע לשוויון, ואינה מפלה את הנשים בשכר. יישר כוח – אנחנו צריכים עוד כאלה.

אחת הסיבות לכך שהרבה נשים פונות לעבודה במקצועות מחשבים ובעתיד בטח יפנו יותר, היא שחלק ניכר מהעבודות ניתן לעשות בבית, דבר נוח מאוד. הרבה מאוד חברות היי־טק מעודדות עבודה מהבית, גם לנוחיות העובד וגם לצורך חיסכון בצרכים משרדיים. עוד סיבה, שמסבירה למה יש הרבה נשים בתפקידים בכירים ביחס לחברות אחרות, היא שמחשבים, בהיותו מקצוע חדש, יותר פתוח לנשים ובכלל. אין לו את המסורות בנות מאות שנים כמו להרבה מקצועות מסורתיים, כגון סוחרים (כמעט שלא היו נשים) או בנקאים (בכלל לא היו נשים עד תחילת המאה). מקצוע המחשבים, בהיותו מקצוע חדש יותר, חסר כל דעות קדומות ויכול ללא בעיה להציע עבודות לנשים.

אבל למה נשים אינן משנסות מותניים ומתחילות ללמוד לתכנת ולבקר מערכות ודברים כאלה? עוד שאלה טובה. בעוד עשר שנים השאלה הזאת כבר לא תישאל. תוכניתנות זה מקצוע טוב, בעל אתגר ושמשלם הרבה כסף. מהפכה או לא מהפכה – בסופו של דבר גם נשים יגלו אותו, בדיוק באותה צורה שכל שאר העולם יגלה אותו. זה בהחלט מקצוע העתיד. לכל המינים.

נשים פורחות בסייבר־ספייס

זה נכון. נשים פורחות בסייבר־ספייס. ויש להן סיבה טובה. זה המקום בו אין זהות מינית, אלא שיוויון מוחלט. משום מה, קבוצות דיון באינטרנט, כמו alt.feminism, תמיד מפוצצות. זה הגיע למצב שבו לא יכולתי לפתוח את קבוצת הדיון הספציפית הזאת, מאחר והיו שם קרוב ל־15 אלף הודעות. ואני עוד על זמן מוגבל! נשים גם פורחות בסייבר־ספייס מבחינת זמן. איילה חגאי, אחראית על השיווק בנטוויזן מדווחת: "נשים המנויות אצלנו משתמשות ביותר זמן און ליין מאשר הגברים". דווקא לגבי מערכות מקומיות יותר, המצב גרוע יותר. בזואי און ליין, מערכת בי בי אס פופולארית, רק 12.5 אחוז מהמנויים הם נשים. גם בזומביט און ליין ישנן מעט מאוד נשים. יכול להיות שהסיבה לכך שאין הרבה נשים, היא, שאם אתה אישה – אין לך הרבה מנוחה במערכת בי בי אס. כולם רוצים להתחיל איתך, או לפלרטט איתך ולמען האמת – זה מאוד מעצבן. אחותי, שגם היא מנויה לזומביט און ליין לא יכולה לפתוח את תיבת הדואר שלה בלי להיתקל בלפחות שלוש הודעות "איך את נראית" ו"יש לך חבר?" או "שמעתי שאת כוסית". המצב הוא באמת בלתי נסבל. אנשים – תרסנו את עצמכם, וכך תעשו את הסייבר־ספייס מקום קצת יותר חביב וידידותי לנשים. אני בטוח שלא הייתם רוצים לקבל הודעות דומות במזכירה האלקטרונית שלכם, בנוגע לאחותכם, נכון? דואר אלקטורני הוא בדיוק כמו כל מדיום אחר. צריך לזכור שגם זה שבצד השני הוא בנאדם. או בת אדם. ■

טל גוטמן

אם יש דבר שבאמת מרגיז אותי, זה השוביניזם שיש בישראל. ואולי עכשיו, בגלל שאני כבר קרובה לגיל גיוס, מרגיז אותי השוביניזם שיש בצבא. כלומר, מה לעשות, אבל הרעיון של שירות צבאי בתור פקידה שמגישה לבוס קפה כל בוקר פשוט לא מושך אותי. לו הייתי יכולה להיות לוחמת אמיתית, כמו הרבה חיילים בצה"ל, הייתי מרגישה שאני תורמת הרבה יותר. לא שאני שוללת את שאר תפקידי העורף, שגם הם חשובים מאוד, אבל א־נ־י רוצה לעשות משהו אחר.

אולי בגלל זה אני אוהבת כל־כך את "מסע בין כוכבים". כי שם יש שיוויון (אם להתעלם משמלות המיני של הסידרה הישנה ועוד כמה ירקות). כלומר, קפטן קתרין ג'נווי (וויג'ר), או אדמירל נצ'ייב, או כל אחת מהנשים שם, היא משהו שייקח עוד הרבה זמן עד שיהיה פה בעולמנו. כל עוד שנשים על ספינות נחשבות למזל רע, ייקח עוד הרבה־הרבה זמן. שלא לדבר על מדינת ישראל. למה לא נותנים לי את הבחירה בין לסרוג גרביים, כפי שהציע נשיאנו היקר לבחורה שביקשה להיות טייסת, לבין להיות לוחמת, או טייסת...?

ליאת גלר

טיפין טיפים POWER

למקינטושאים

Greg's Buttons

כפתור כזה לדוגמה

"הכפתורים של גרג", הינו לוח בקרה המשנה לפי בחירה את צבעי הפונט והחלונות של המכתבה, הודעות ותפריטים. כמו כן אפשר לבחור בעיצוב תלת־מימדי של כפתורי ההודעות של המחשב והתוכנות ואת כפתורי העדיפויות השונות. כפתורים אלכסוניים או מעוותים עוד אין, וחבל. חבל גם שהתוכנות לא פתוחות לשינויים דומים, שניתן לעשותם רק באמצעות פריצת תוכנה (Res Edit). אגב, תענוג לעבוד עליה.

AutoDoubler

"דחיסה אוטומטית", הוא לוח בקרה של ממציאי "DD". איתו אפשר לקבוע מתי ואחרי כמה זמן תרצה דחיסה אוטומטית ללא פתיחה או תצוגה של התוכנה. באילו מסמכים, תיקים, יישומים ופריטי מערכת, אם בכלל תרצה שיידחסו, ואז, לאייקון שלאחר הדחיסה נוסף DD קטן בתחתית. המחשב, באמצעות דחיסה אוטומטית זאת, מפנה את מקסימום המקום הפנוי לעבודה ובלחיצה כפולה פותחים את האייקון הרגיל עם ה־DD הקטן למטה. דחיסה נעימה.

מגיף חלונות

"מגיף חלונות", מגיע עם פריטי התפוח של כל POWER MAC וסיסטם 7.5 והוא עובד גם בסיסטם 7. לחיצה כפולה על הבר של כל סוגי החלונות; חלונות מכתבה, חלונות פריהנד ופוטושופ לסוגם, דבר המאפשר בנוסף לעבודה מקבילה עם כמה תוכנות, פתיחה וסגירה יעילה החוסכת מקום פיזי על המכתבה עם יותר מ־100 חלונות פעילים. קיימת גם אפשרות שהמגיף ישמיע צליל של הגפה בכל פתיחה וסגירה של חלון. קליל חמוד ויעיל.

זיכרון וירטואלי

"זיכרון וירטואלי", מבטיח הרבה יותר עם ה־POWER MAC ומקיים. שהרי הוא חזק ומהיר מכל קואדרה ישנה וטובה. פותחים את לוח הבקרה "זיכרון" ובשום אופן לא נוגעים ב"זיכרון מטמון" – פעולה שיכולה לתקוע נוד!! הופכים את "זיכרון וירטואלי" לפעיל ומחליטים כמה מגה רוצים "לגנוב" מה "פנויים" שבדיסק לטובת "זיכרון ה־RAM". בצורה זו, בלתי מושלמת ככל שתהיה, אפשר לעבוד עם תוכנות כבדות יותר מהדיסק־RAM ולחכות להרחבה אמיתית. תזכור'ת זה!

עיצב וכתב-מייק רזן

זכרון גורלי - 2

בגיליון הקודם למדנו על התפתחותו ההיסטורית (וההיסטרית?) של הזיכרון במחשב ועל הצרות שהוא עושה לנו. הפעם נלמד כיצד לחיות איתו בשלום "ללא תנאים". דע את האויב!

הבה נצא מנקודת הנחה, כי אנחנו, בעלי ה־4 וה־8 MB, צריכים לדעת כיצד לחיות בשלום "ללא תנאים" עם אותן תוכנות/משחקים שעושים לנו כל־כך הרבה צרות.

המחשב, אחת היצירות ה"חכמות" של המאה ה־20, אינו אלא גולם המורכב מחוטים, כרטיסים, שבבים, פלסטיק, ברזלים ושאר ידקות, אשר בכולם זורמים אלקטרונים מאושרים, שכמעגל חשמלי לכל דבר, מורכב ככל שיהיה – יוצרים מכונה מופלאה – שפועלת אך ורק לפי פקודות\הנחיות\הוראות שאנחנו הזנו אותה בהם. בכל פעם שאנו מפעילים את המחשב, בתהליך שנקרא "BOOT", לאחר שנטענת לזיכרון תוכנית ה־ROM BIOS (ראה כתבה קודמת), המחשב מתחיל בחיפוש אחר זוג קבצים בשם: AUTOEXEC.BAT ו־CONFIG.SYS. קבצים אלו הם קריטיים לגבי הזיכרון ואופן סידורו, וכל עבודתנו השוטפת תיקבע בהתאם להגדרות בשניהם.

נתחיל עם הראשון. CONFIG.SYS קיצור של Configuration ("תצורה"). בו קובעים למשל את כמות הזיכרון שנקצה לכל פרט ופרט, EMS או XMS, מספר הקבצים שיוכלו ל"היקרא" על־ידי המחשב בו זמנית, כמו גם קביעת מספר הכוננים שברשותנו, קביעת שפת העבודה וכו'.

הקובץ השני הוא ה־AUTOEXEC.BAT. מטרתו כשמו. "AUTO" = אוטומטי, ו־EXEC הוא קיצורן של תוכנות מסוג "EXECUTABLE". זהו קובץ מסוג אצווה (BATCH) המריץ באופן אוטומטי, עם איתחול המחשב, את התוכנות המוגדרות בו על־ידי המשתמש. לשני קבצים אלה ישנה חשיבות עילאית למראהו של הזיכרון, היום אתרכז בקובץ התצורה שהוא המורכב והחשוב יותר מבין השניים. הוא בנוי ככל קובץ אצווה, ומזכיר מאוד בתוכנו קבצים מסוג זה, ולכן ניתן לבנותו על־ידי כל עורך פשוט ב־DOS, מומלץ ה־EDITOR של DOS המופיע כ־EDIT.COM. הקובץ בנוי שורות שורות, ואף ניתן להכניס בו שורות REM (שורות כתיבה המופיעות כהערה=REMARK לשם הבנת הנעשה בקובץ). בוא ונכיר את מאפייני הפקודות המופיעות בקובץ ה־CONFIG:

1. פקודות ה־DEVICE וה־DEVICEHIGH – אחראיות על טעינת תוכניות המשמשות כהתקני־זיכרון למערכת ההפעלה של המחשב (DOS למשל). ההבדל היחיד בין DEVICE רגיל לבין DEVICEHIGH הוא לגבי מיקום טעינת ההתקן, כאשר DEVICEHIGH מורה למחשב לטעון את ההתקן לזיכרון הגבוה, העליון. יש לציין את מסלול ההתקן על הדיסק הקשיח מייד לאחר הפקודה, לדוגמא: DEVICE=C:\DOS6\EMM386.EXE NOEMS.

2. פקודת ה־DOS שקובעת את מיקומו. לדוגמא: DOS=HIGH – הצב את DOS בזיכרון הגבוה, או DOS=UMB – הצב את DOS ב־64K הראשונים של זיכרון ה־X M S



(איזור זה "UMB" - Upper Memory Block, נמצא ב־64K הראשונים של המחשב) וניתן לשלב: DOS=HIGH,UMB כלומר טען את DOS בחלקו לזיכרון הגבוה ובחלקו לאיזור ה־UMB.

3. אחת הפקודות הנפוצות היא: SET. המחשב מקבל הוראה להציב בזיכרונו מסלול חיפוש הפקודה, הידוע כ־PATH, לדוגמא: SET PATH=C:\DOS;C:\GAMES;C:\PROGRAMS; או למשל, במיקרה של SOUND BLASTER: SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 T330 וכ"ו.

4. פקודת ה־FILES בה נקבעים מספר הקבצים שיוכלו להיטען לזיכרון המחשב בו זמנית, לדוגמא: STACKS FILES=30,FILES=8.

5. פקודה זו קובעת את כמות הזיכרון שישמר עבור "PROGRAM INTERRUPT" כלומר, יחידת זיכרון שתוקצה לשם פסק בתוכנית כלשהי, עקב שגיאות תיכנות, ושאר גורמים (כגון גלישה, או ניסיון לחלק מספר ב־0) לדוגמא: STACKS=9,256 או: STACKS=8,256.

6. ציון ה־BUFFERS – מעין "חוצצים" בזיכרון שמוקצים לפעולות קלט\פלט. לדוגמא: BUFFERS=15,0 ; BUFFERS=30,0.

7. קביעת השפה COUNTRY=001 (ארה"ב=אנגלית).

8. FCBS – מספר בקרי הקבצים שהמחשב רשאי לפתוח בו זמנית (FCBS= FILE CONTROL BLOCKS) לדוגמא: FCBS=4,0.

קיימות עוד הרבה פקודות שלא כאן המקום לפרטן (זהו עיתון לא ספר הדרכה).

וכעת למנהלי הזיכרון – **Memory Managers**. אחד הנפוצים הוא EMM386.EXE האחראי לאמולציה (חיקוי) של זיכרון EXPANDED – הפיכתם של ה־256K הראשונים של זיכרון ה־EXTENDED לזיכרון EXPANDED בפקודה: DEVICEHIGH=C:\DOS\EMM386.EXE.

מנהל הזיכרון\ההתקן הזה אחראי בנוסף, לניצול ה"חורים" המצויים בזיכרון UPPER (העליון) – כיון שגם לאחר טעינתם של ה־ROM BIOS והתקני החומרה השונים, נשארים בזיכרון העליון כמקומות לא מנוצלים – כאמור, "חורים" אשר אליהם טוענת EMM386 תוכניות להרצה, ובכך חוסכת לנו זיכרון בסיסי יקר ערך ביותר.

מנהל זיכרון נוסף הוא HIMEM.SYS שלהבדיל מחברו ה־EMM386 שדואג לזיכרון מסוג EMS, HIMEM – דואג לזיכרון מסוג XMS – ובין השאר ליצירת איזור ה־HMA (High Memory Area הידוע כ־UMB) אליו נטען חלק מה־DOS. נציב אותו כך: DEVICEHIGH=C:\DOS\HIMEM.SYS.

עם מערכת ההפעלה מגיע כיום MEMMAKER, וישנם מנהלי־זיכרון מסחריים בם נדון בכתבה הבאה.

וכדוגמא מסכמת, הבה נתבונן בקובץ CONFIG טיפוסי:

```
REM THIS IS ONLY AN EXAMPLE
DEVICEHIGH=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS MIN=0
DEVICEHIGH=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH,UMB
FCBS=4,0
FILES=50
BUFFERS=30,0
STACKS=9,256
```

אם יש לכם שאלות ,הערות, או רעיונות, אנא שילחו אותם לתיבת הדואר שלי ב־ZOMBIT ON-LINE אל: YANIV KESNER ■

יניב קסנר

סאונד שמימי

תרשמו לעצמכם: "גראוויס אולטרה-סאונד מקס" הוא כרטיס הקול הטוב ביותר שבן אדם נורמלי עם תקציב נורמלי יכול להרשות לעצמו. 350 דולר, ויש לכם כרטיס שעושה הכל - ובגדול

יום אחד ישבתי בחנות מחשבים וסיפרתי לחבר שלי כמה אני רוצה לקנות כרטיס GUS-MAX. בדיוק באותו רגע צילצל הטלפון, ועל הקו היה בחור ששאל אם מישהו מעוניין לקנות GUS-MAX. עניתי בחיוב בלי לחשוב פעמיים. יומיים לאחר מכן, הבחור התייצב בביתי, סיפר לי על הפרטים הטכניים של הכרטיס, והרכיב לי אותו. לא עשיתי טעות. בחרתי בכרטיס הקול המתקדם ביותר שבן־אדם נורמלי יכול לקבל.

מדובר בכרטיס קול, שלאט לאט הופך להיות הסטנדרט החדש בשוק. הוא זול מאוד – 120$, והוא הרבה הרבה יותר מתקדם מכל הסאונד־בלאסטרים (הוא עושה מיץ מה־AWE-32!), ונותן תוצאות שאי־אפשר שלא להיות מרוצים מהן. מדובר פה בכרטיס הקול המושלם, עם המחיר המושלם.



כרטיס הקול תומך ב־GENERAL MIDI, שהיא שיטת מוזיקה מאוד טובה ונפוצה. כמו כן הוא תומך באמולציית (הדמיית) ROLAND-SOUND-CANVAS, שנחשב לאחד מכרטיסי הקול הטובים ביותר שישנם, וב־ROLAND MT32, כרטיס קול טוב לא פחות. מעבר לכל ההדמיות והאמולציות והשטויות, ישנם משחקים (בערך 70%!) שתומכים ב־GUS-MAX ישירות!

התמיכה הישירה בכרטיס הקול הזה היא ללא ספק התמיכה המושלמת! המוזיקה יוצאת כמו שלא תיארתי לעצמי שהיא יכולה! דום־2 תומך ב־GUS-MAX, והמוזיקה שלו נשמעת כל־כך מציאותית שהייתי יכול להישבע שעומדת מולי להקת רוק־כבד ומנגנת את המוזיקה!

קצת טכניקה

ועכשיו לקצת פרטים טכניים: כרטיס הקול תומך במוזיקת 32 ערוצים אמיתית, שלא כמו שאר הכרטיסים, שמדמים 32 ערוצים על ידי פילוג שני ערוצים ל־16. מבולבלים? אני אסביר: מדובר בערוצי קול, שבכל אחד מהם ניתן לנגן כלי אחד בו־זמנית. ובכן ה־GUS-MAX מכיל 32 ערוצים כאלה, אמיתיים, וזה אומר שניתן לעשות עליהם כל מיני אפקטים, כמו להזיזם באווירת SURROUND. כן, ניתן לעשות PANNING (להזיז את מיקום הערוץ) לכל ערוץ, בתמיכה עם 8 רמקולים. שמעתם נכון, הכרטיס תומך ב־8 רמקולים, ומשמיע מוזיקת SURROUND שכמוהה רק חלמתי שאשמע! הכרטיס דוגם במספר איכויות צליל, כשהגבוהה ביותר היא... 48KHZ! כן! לא 44.1KHZ כפי שרגילים, אלא 48KHZ, דבר שהופך את הסמפלים שלו ליותר ממושלמים! כרטיס הקול בא עם חבילת תוכנה ענקית, שמכילה: תוכנת MIDI מדהימה, תוכנות פשוטות מאוד ליצירת מוזיקה, תוכנות הדגמת ה־SURROUND, ואפילו משחקים! נסכם ונאמר, שכרטיס הקול הזה הוא ללא ספק הדבר הטוב ביותר שקרה לי, ואם למישהו מכם יזדמן לקנות אותו, תיווכחו שכרטיס הקול של הדור החדש של מוזיקה. טכנו, קלסאית, רייב, טראנס METAL, DEATH, הכל נשמע יותר טוב דרך ה־GUS-MAX!

המשחקים שתומכים ב־GUS-MAX נשמעים יותר טוב מ־ROLAND RAP-10, ושמעתי אותו בעצמי! RAP-10 הוא כרטיס קול שאמור להיות כרטיס מקצועי למקצוענים בלבד! הוא עולה $1400 בערך, ומציע הרבה פחות מה־GUS-MAX! ה־AWE-32.... חבל לדבר עליו כי הוא אפילו לא מתקרב ל־GUS-MAX, והוא עולה בערך $350! כן! מדובר פה בכרטיס קול שעושה מיץ מהכל, ועולה יותר זול! כיום, 70% מכל התוכנות תומכות ב־GUS MAX, ותוכנה שלא תומכת, אפשר להעלות אמולציה ולשמוע MIDI בכיף. ל־GUS-MAX ישנה גם הדמיית SOUND-BLASTER מעולה, שמשמיעה כל משחק שתומך ב־SOUND-BLASTER, אבל בסטריאו! היא מחלקת את הכלים לערוצים, ומזיזה אותם במרחב באופן רנדומלי, ומה שמתקבל זה: סטריאו אפילו במשחקים שלא תומכים בסטריאו!

לכרטיס ישנה גם צורת MIDI יותר טובה מה־MIDI הרגיל, והיא נקראת SNG. היא מעולה, ומציעה אפשרות ל־32 ערוצי מידי, והרבה יותר תווים ביחד, מהירויות יותר גבוהות, ועוד ועוד.

רוצים לשמוע קצת מהחסרונות של הכרטיס? אין! חוץ מהעובדה שישנו איזה משחק או שניים שעולים בלי סאונד, אבל מדובר במשחקים ישנים מאוד שלא תומכים אפילו ב־SOUND-BLASTER...

תאמינו לי, אני ברדן כשזה מגיע לסאונד, וזה מה שבחרתי אחרי סקרים והתלבטויות. לקח לי זמן לגלות אותו רק מפני שהוא מיובא לארץ באופן פרטי ומצאתיו רק בחנות "ג'נסיס" בנתניה ■

דוד מאוס

על כרטיס ה-GUS MAX, ישנו מעבד מיוחד, שדואג להשמיע את המוזיקה, והתוצאה היא, שהמחשב עובד יותר מהר, כי הוא לא צריך לדאוג למוזיקה!

כרטיס ה-GUS MAX עובד הרבה יותר טוב, גם בהדגמות: SCREAM TRACKER 3 משמיעה שירים של SOUND BLASTER דרך ה-GUS MAX, והם נשמעים פשוט הרבה הרבה יותר טוב!

אַבָּא, אִמָּא, אני לא שווה שקל* ביום?

שקל אחד ביום, אבא, ואתה
מצליח לגרד אותי מהטלוויזיה.
שקל אחד ביום, אמא,
ותראי מה אני מקבל:

1. מנוי שנתי ל"כולנו", עיתון הילדים הגדול בישראל, איחודם ההיסטורי של "דבר לילדים", "משמר לילדים" ו"הארץ שלנו". 52 גליונות בשנה, בהנחה רצינית!

2. רולרבליידס
מדליקים שיהיו רק שלי!

3. יומן שנה של מיכל ינאי
(מוגבל ל-500 הראשונים)

4. מנוי שנתי ל"ניצני מדע"
העיתון המדעי לצעירים של המוזיאון הלאומי למדע

5. כרטיס חבר
ב"מועדון החברים של "כולנו"



*או למען הדיוק - 1.08 שקלים
**אספקה תוך 60 יום. המבצע עד גמר המלאי
***הרולרבליידס במידות 39-35 בלבד

לכבוד: "כ.פ. עיתונות ותקשורת בע"מ" דרך בן־צבי 84, תל־אביב / 68104
כן, אני מעוניין/ת לצרף את בני/בתי כמנוי לשבועון "כולנו" לשנה שלמה (52 שבועות) במחיר מבצע של 396 שקלים (במקום 468 מחיר מנוי רגיל) בשישה תשלומים שווים של 66 ש"ח כל אחד כולל דמי משלוח עד הבית.
שם מלא: ________ ת. לידה: ________
כתובת: ________
טלפון: ________ מיקוד: ________

אני מעדיף לשלם באופן הבא:
☐ 6 המחאות על סך 66 שקלים לפקודת כ.פ. עתונות ותקשורת בע"מ
☐ אני מעדיף/ה לשלם באמצעות כרטיס האשראי שלי:
סוג הכרטיס (סמן/י איקס): ☐ ויזה ☐ ישראכרט ☐ דיינרס
מספר הכרטיס:
☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
הכרטיס בתוקף עד: __/__ תעודת זהות: ________
שם וכתובת של בעל הכרטיס: ________
אני מעדיף לקבל כשי: ☐ רולר־בליידס במידה: ________
☐ שעון מעורר מקרקר ומדבר ☐ כדורגל

להזמנות בכרטיסי אשראי
03-5180870/ 4

כֻּלָּנוּ
עיתון הילדים הגדול בישראל

MTV.COM

זמן לא רב עבר מאז הצליחו החבר'ה של MTV האמריקאית להשתחרר מהאתר הלא־רשמי של אדם קרי, נסיך המוזיקה ברשת, והם כבר מתחילים להראות נוכחות. ב־MTV.COM המחודש, תוכלו למצוא עיצוב חדשני ויפהפה (בסגנון ה־MTV, כמובן), לצד כמה פרוסות מידע מעניינות ובונוסים חביבים. מתפריט הכותרת (שצריך הרבה מאוד סבלנות כדי להוריד אותו), אפשר לגשת אל חדשות MTV – כל הנתונים החדשים על רשת המוזיקה המצליחה, כמו גם קטעים חדשים ומעניינים מתוך מבזקי החדשות של MTV. כדאי גם לבדוק את ה־Oddities, דף המוזרויות וההתפרקויות של MTV.COM. בין דפי האנימציה, אפשר לאסוף נתחים נאים מתוך אנימציות המעבר הנפלאות של MTV, ובמיוחד מתוך הקטעים המטורפים של ביל פלימפטון. העושר בחומר אינו גדול, אך הוא בהחלט מאיר עיניים. אולם הפרוייקט המעניין ביותר עליו ניתן לקבל מידע ב־MTV.VOM, הוא פרוייקט בית החוף החדש (MTV's Beach House), שמוקם בימים אלו. כבכל קיץ, יוצאים להם בחירי ה־MTV, כדי להקים להם בית חוף נאה, ולשדד ממנו את אווירת הקיץ הלוהט. הפעם, מדובר בבית גרנדיוזי ביותר, הנבנה בימים אלו ממש בחופה של, איך לא, מאליבו, קליפורניה (אזור שקיבל את השם "עמק הסיליקון השני של קליפורניה", ולא בגלל קידמה טכנולוגית מרשימה, לפחות לא בתחום המוליכים למחצה...). אין מה לדבר, חלום אמריקאי של ממש: בבית החדש ניבנים מגרש טניס, בריכה, משטחי שיזוף ורקודים, והוא עתיד להיות הלהיט הבא של MTV האמריקאית. כדי לכסות את פרוייקט בנית הבית החדש דרך הרשת, העמידו מתכנני האתר מצלמה, מחוברת למחשב, שמעדכנת כל מספר דקות את דף ה"בית" בתמונה עדכנית יותר של הבית (הרעיון, דרך אגב, נגנב מ"מצלמת הדגים" המפורסמת, שמשדרת עד היום, כל חמש דקות, תמונה עדכנית של... אקוואריום). בינתיים, אומרים החבר'ה, זה רק כאב ראש : כל הזמן צריך לצעוק על הפועלים לא לגעת במצלמה... (בתמונה, ניתן לראות את הקצה הירוק של המדשאה, ואת הבריכה החדשה, כפי שצולמו בשעה שתיים בצהריים, שעון קליפורניה, ביום רביעי האחרון). אנחנו, כנראה, לא נוכל להינות מבית הקיץ החדש. מדובר כמובן, בפרוייקט של תחנת האם, האמריקאית, ולא של הסניף האירופאי אליו אנחנו מחוברים. בכל זאת, אומרות השמועות, יש סיכוי סביר שנוכל לתפוס שם את סימון, הפרחה הבלונדינית הקופצנית והאהובה כל־כך, באחת ממסיבות הקיץ שלה.



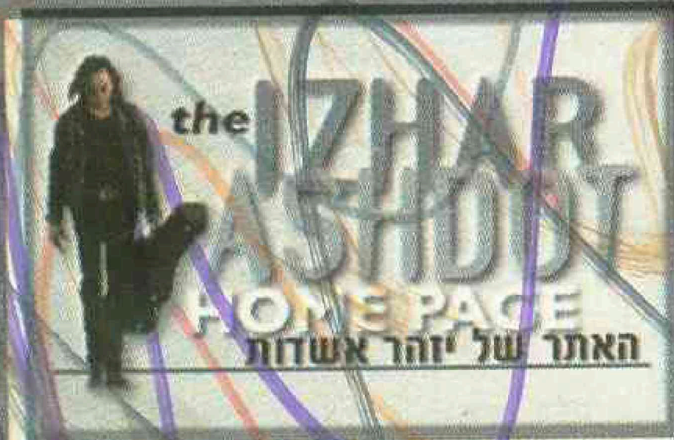
בינתיים, אפשר רק להציץ ולקנא, ב:

http://www.mtv.com/beach/

או לצפות בצ'אנל וי ההודי, אליו אנחנו מחוברים מהבטן, בלי אינטרנט... ■

האתר של יזהר

יזהר אשדות, האיש שהביא לנו את הרוק הישראלי המהוקצע והעשוי ביותר, מוציא דיסק חדש בהופעה, ומלווה אותו בפתיחתו של אתר האינטרנט שלו. לאתר האינטרנט של יזהר, שמתיימר להיות המוזיקאי הישראלי הראשון על הרשת (לא ממש מדויק) ניתן להגיע דרך הכתובת http://shani.net/ashdot/. בין דפי האתר של יזהר, המעוצב כולו בעזרת שעטנז של טקסטים אנגליים ותמונות רשת בעלות כיתוב עברי, ניתן למצוא צילומים עדכניים, דגימות מספר שירים, ואפילו בונוס בדמות ערוץ התופים לאחד מהם (שזה לכשלעצמו רעיון מצוין). לצידם שוכנים מספר קטעי וידיאו של האמן, הטקסט המלא של כל השירים בתקליט, ואת סימניית הרשת שלו, כלומר קישורים לכל האתרים החביבים עליו (רשימה נאה, יש לציין). מעבר לכך מזמין יזהר את המבקרים לשלוח אליו דואר, ולקנות את הדיסק החדש, דרך הרשת, מאנ.אם.סי. אמנם מדובר עדיין באתר דל יחסית, שאינו משתווה ביופיו וגודלו לאתרים מקבילים של אמנים אחרים מחו"ל (כמו XEMETON של ה־Shamen או הדף החדש של NIN), אבל זהו בהחלט צעד נחמד לקראת החיבור שלנו הישראלים, לטרנד של התעשייה העולמית. כל שנותר לנו הוא לחגוג, ולהמליץ לכם לקפוץ לבקר אצל יזהר... ■



כתב ועיצב: תוס ברגר

חוק המחשבים - מהיום, כולכם עבריינים

בימים אלו עבר בכנסת בקריאה שנייה ושלישית "חוק המחשבים". באותו שבוע ממש נתקלנו בתופעה שהחוק אינו מסוגל לטפל בה. מסקנה מתבקשת: "כגודל העוצמה, כך גם גודל האחריות"

כשעקבנו אחרי גילגוליה השונים של הצעת החוק, נעזרנו בעו"ד הואיל ובמבט ראשון, נדהמנו מהבורות וההיסטריה אותה שיקף נוסח ההצעה (לאחר שכבר עברה קריאה ראשונה). קיווינו שעורך דין יבין את "העגה המשפטית", יתרגם אותה ל"עברית" ויפיג את חששותינו. התברר ש"מוסיף דעת מוסיף מכאוב" והידע המשפטי של עורך הדין רק הוסיף לבהלה. אם יכולנו, לפני חודש, לקוות שפירסום ההצעה בגיליון זה וצעדים הסברתיים נוספים יוכלו להעביר או להמתיק את רוע הגזירה, הרי שבבת אחת, עבר החוק קריאה שנייה ושלישית והפך למציאות חשוכה ומאיימת.

תקצר היריעה מלתאר את הבורות המסוכנת הנשקפת כמעט מכל סעיף בחוק. נביא כאן לדוגמא סעיפים אבסורדיים במיוחד:

חמש שנות מאסר צפויות למי שמאחסן במחשב מידע כך שתוצאת השימוש בו תהיה פלט כוזב (כותב ספר בדיוני במעבד תמלילים?). ששה חודשים למי שעשה במחשב שניתן לו ברשות שימוש שחורג מהמטרה שלמענה ניתנה הרשות (3 שנים אם נגרם נזק). אין חפץ אחר בעולם (כולל המכונית שידועה בקטלנותה) עליו חל חוק דרקוני שכזה. כל טכנאי מחשבים או מתכנת יזדקק לעורך דין צמוד ואלפי אישורים בכתב כדי להימנע מהעונשים הצפויים לו במהלך עבודתו השוטפת.

וכמובן (איך לא?) התקשרות והתחברות עם מחשב בידועין וללא רשות כדין, דינה מאסר שלוש שנים (אפילו אם ה"עבריין" לא לקח ולא שינה דבר). אם עשה כן כדי לעבור עבירה על פי כל דין אחר, הוא צפוי לחמש שנות מאסר. לשם פרופורציה: פריצה פיזית לבנק וגניבת כסף "מזכה" אתכם בשלוש שנים בלבד. כאן, כל מה שדרוש הוא כוונה לבצע עבירה (ומי יוכיח כוונה? מומחה מטעם התובע שעל פניו נתפס כאמין יותר מאשר נער ארוך שיער. ראו מסגרת).

לא רק בדיני עונשין, אפילו בדיני ראיות מתעלם המחוקק מהמציאות בצורה כואבת: "פלט [מחשב] שהוא רשומה מוסדית לא ייחשב כהעתק מסמך שעל בסיסו הופק, אלא כמקור". בימים בהם ברור לכל העולם הנאור שטכנולוגיות חתימה אלקטרונית הן הדרך היחידה להימנע מזיוף (האיראנים הוכיחו שאפילו את הדולר האמריקאי אפשר לשכפל), מעניק המחוקק יכולת זיוף בידי כל משרד גרפיקה בינוני.

נכון, אמנם, שיש צורך בפרשנות של החוקים הקיימים (ובעיקר חוק העונשין) לצורך החלתם על מקרים חדשים שנוצרים מדי יום כתוצאה מחידושים טכנולוגיים, אך אין ספק שבית משפט יצירתי כמו ביהמ"ש העליון שלנו מוסמך לטפל במקרים כאלו (בסיוע מומחים מהתחום, כמובן). במקום בו נדרש ניתוח עדין על-ידי מומחים, אם החליט המחוקק להימנע מהניתוח עצמו, יכול היה להסתפק בתיקוני חוק שהם בבחינת "עזרה ראשונה" ולהטיל את עבודת הפרשנות (המשתנה יום יום כתוצאה מחידושים) על המערכת המשפטית. במקום זאת, החליט המחוקק לנטוש את איזמל המנתחים, ובמקומו - להפקיד מסור חשמלי בידי המשטרה שגם במקרים פשוטים יותר אינה ידועה בעדינותה: על פי דו"ח מבקרת המדינה האחרון - 40% מהמעצרים הם מעצרי שוא (ונדיר שהנעצר מפוצה על נזקים בגין אותו מעצר). נראה שהמחוקק החליט להקים "גדר" סביב כל הנושאים אותם אינו מבין, ו"להרוג אותם כשהם עוד קטנים".

המקרה של גיל ר. ושני טכנולוגים

לא פשוט להיות מנהל אתר באינטרנט. כפי שאמר ספיידר־מן: "כגודל העוצמה, כך גם גודל האחריות". איל סבן, מנהל אתר האינטרנט של "שני טכנולוגיות" חווה זאת בעצמו. לטענתו של גיל ר. (http://www.xs4all/~gilr) בוטל המנוי שלו לאינטרנט ב"שני" ללא התראה, אחרי שנמצאה אצלו תוכנה לבדיקת מערכות אבטחה בשם SATAN. תוכנה זו יכולה, אמנם, לשמש ככלי עזר לפריצה לאתרים אחרים (למרות שזה אינו ייעודה), אך לטענתו, השתמש בקובץ לצורך עבודתו ב"תדיראן" ומעולם לא הפעיל אותו מתוך "שני".

בבדיקה עם אנשי "שני טכנולוגיות" התברר:

1) התוכנה הגיעה כקובצי מקור בשפת C ועברה תהליך קומפילציה בתוך האתר של "שני". מכאן התעורר החשד שגיל (או מישהו שהתחזה לו), תיכנן להשתמש או השתמש בתוכנה מתוך האתר.

2) על פי החוזה שנחתם עם הלקוחות, אסור להם לבצע קומפילציה או כל פעו[לה] אחרת שאינה פעולת תקשורת באתר (בעיקר כדי לא להעמיס על מחשבי האתר).

3) המינוי לא בוטל במקור. הנוהל הוא שבכל מקרה של חשד לפעילות מסוכנת, מש[נים את] הסיסמה (מחשש שמא היא נפרצה), וכשמתקשר המנוי, מבררים איתו את הנושא.

4) התוכנה לא נמצאה כתוצאה מ"חיטוט" ידני בקבצי המנוי, אלא במסגרת סר[יקה] אוטומטית של קבצים העשויים לסייע לפורצים כמו SATAN ו־CRACK.

למרות שאפשר להבין את דאגתם של אנשי "שני", מדובר בראיות נסיבתיות ב[...] ונראה שהם לקחו על עצמם את תפקידי השופט והתליין למרות שיכלו להמנע [...] בסדרת פעולות פשוטה:

1) מניעת האפשרות הטכנית של ביצוע קומפילציה ופעולות "מסוכנות" אחרות [...] שנהוג באתרים רבים אחרים.

2) הכרזה רשמית לכל הלקוחות של רשימת התוכנות האסורות על פי מדיניות המ[...] ועדכונה על פי הצורך. נוסף לכך, לא ברור אם ניתן להבין מהחוזה שפעולות [...] קומפילציה מהוות חריגה מההסכם, ועשויות להוביל לניתוק.

3) פניה טלפונית אל המנוי מיד אחרי ששונתה הסיסמה שלו (בצורה זו, נמנעת [...] האפשרות שמתחזים יתקשרו ויקבלו סיסמה חדשה באופן "חוקי").

יוסי מייבר, מנכ"ל "שני טכנולוגיות" קיבל את חוות דעתנו, והודיע שינהג בהת[אם] להמלצותינו כדי למנוע אי נעימויות ללקוחות חפים מפשע (או לפחות כאלו ש[...] הוכחה אשמתם).

תקצר היריעה מלתאר את הבורות וההיסטריה אותה מפגין המחוקק בנוסח הח[וק]. מצד אחד - חדירה מתוך כוונה (כיצד מוכחת כוונה?) להזיק עשויה לגרור עונש ח[מור] מזה שקבע החוק לגניבת כסף מבנק. מצד שני, לא מוגדרת חובתו של מנהל מע[רכת] המידע להגן על המערכת. בדיני ראיות - התעלם המחוקק מהכלי הטכנולוגי [של] חתימה אלקטרונית, והסתפק בציון העובדה שפלט נייר הגיע מ"מערכת מוגנת מספ[יק] על גבי הנייר עצמו.

לאחר התייעצות עם עורכי דין, המסקנה היא שלמרות שיש צורך אמיתי בה[תמודדות עם] האתגרים שהמהפיכה הטכנולוגית מציבה בפנינו, הרי שהתופעות השליליות בהן מ[...] החוק לטפל, מוסדרות כולן במסגרת החוקים הקיימים (בעיקר חוק העונשין). מע[...] יש בסמכותו של שוטר להחרים ציוד אלקטרוני ללא הבחנה בכל מקרה של ה[...] ל"עבירות מחשבה". החזקת תוכנה "שעשויה לשבש או להזיק" כמו [FO]RMAT.COM המצוי על כל מחשב, או החזקת קובץ המכיל שקרים (כמו ספר בדיוני במ[עבד] תמלילים) הם עילה מספקת למעצר, החרמה ומניעת הכנסה. ■



ד"ר ווטסון ועו"ד י.

לצערי, מדור סטייל יחרוג הפעם ממתכונתו הרגילה: בניגוד לתוכנית המקורית שלי להדגים שימושים פוליטיים באופנה "מחוברת", אני מרגיש צורך להגיב על שני אירועים קשים שמאיימים לא רק על סגנון החיים שמדור זה מתעד, אלא על זכויותיו של כל אדם [כולל אלו שמתלבשים בחוסר טעם].

האירוע הראשון הוא כניסתו לתוקף של "חוק המחשבים" [שבודאי יסוקר במדורים אחרים בעיתון], השני - הוא התבטאויותיו המסוכנות של נשיא המדינה בנושא האסון בערד. לא ניכנס לדקויות לגבי מידת ה"אמריקניזציה" שקיימת בהופעות של "משינה" ו"טיפקס". עיתונים אחרים דשו בנושא מספיק. המשמעות המסוכנת המשתמעת מהתבטאות זו היא הטלת האחריות על הילדים עצמם [תופעה הזכורה לנו משני משפטי גבעתי]. לא הייתי בערד, אבל הייתי בהופעות רוק ומסיבות [טפו] רייב, בהן הסיבה היחידה לכך שלא נגרם נזק היתה התנהגות בוגרת מצד הקהל [לא המארגנים]. אותה הטלת אחריות על הנוער משתמעת מ"חוק המחשבים" [שבניגוד לדבר הנשיא, הושקעו הרבה זמן וכסף בהכנתו]. כל נער נאור יודע שמערכות כמו כרטיסי אשראי, פלאפון, ומערכות מחשבים רגישות, מאובטחות בצורה רשלנית. חלק מהנוער עשוי למעוד ולבצע מעשי קונדס במערכת כזו [גם בני דורו של הנשיא "סחבו" מהלול כשהיו בגילם]. נכון, תפקידם של המבוגרים [נשיא, כנסת, שוטרים ומנכ"לים] להבין את התוצאות האיומות שעשויות לנבוע מרשלנות כזו. הן הנשיא והן המחוקקים הוכיחו החודש שהם מעדיפים להישאר במצב של "הבן שלי מבין בזה יותר ממני". זכותו של כל אזרח לטמון ראשו בחול. אבל על מנהיגים חלה חובה להבין לפחות כמו נער בן 15.

כבוד הנשיא, כנסת נכבדה, התחברו למציאות לפני שיהיה מאוחר מדי.

עודד התנין שוורץ

הדף השחור של אנטי


10
השפיץ של הפירמידה

ההבחנה הבסיסית של ערן נכונה: היחס בין כמות המידע הנגיש לנו לכמות המידע שאנחנו יכולים לייצר הגיע למימדים אסטרונומיים (והוא ימשיך לגדול). מבנה הפירמידה, לעומת זאת, רק מתערער כתוצאה מהשטפון הזה. כל יצרן מידע, גדול וחשוב ככל שיהיה, לא יוכל לבלוט באופן משמעותי ומאיים כאשר רעשי הרקע מטביעים אותו. למרות שמציאות זו מפחידה אם אתה בקודקוד הפירמידה, אותנו – הקטנים – היא מפחידה פחות: אין לנו כל־כך לאן ליפול. זו אינה רטוריקה של "אחוות לוזרים". פשוט, כללי המשחק השתנו, ומזל שלא היינו גבוה מדי כשזה קרה.

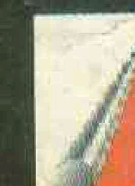
בכל זאת – איך נזכה בתהילה? במצב בו כולם יכולים (תיאורטית) לראות את כולם, סינון מידע הוא שילוב של שיקול־דעת, מזל, הרגלים והרבה המלצות מחברים. אם יצרתם משהו, ואתם מכירים 100 איש שמתעניינים בכך, הם כבר יפיצו את ה"בשורה" הלאה. לא תכבשו את העולם, אך תצליחו לארגן "קומזיץ" או שניים בשכונות מאוד מסויימות בכפר הגלובאלי. מספיק בשביל כיסוי עלויות ועוד קצת. מספיק בשביל להרגיש שנגעתם במישהו. במאה ה־21 לא יהיו פירמידות. רק דיונות נמוכות, עגלגלות וחמקמקות. פחות מרשים, אבל פחות דוקר לשבת עליהן.


14־15
כנסת נט

בשורה התחתונה, כנסת־נט היא יוזמה ברוכה. אפילו אם לא יוגשם חלום "הדמוקרטיה האלקטרונית" במלואו, גם הגשמה חלקית שלו תשמח אותי. נוסף לכך, חשוב שהמחוקקים שלנו יכירו את "השד" מקרוב ויראו שאינו נורא כל כך. אני מקווה שהזכיין העתידי של המכרז יגן על המתחם במידה מספקת. במידה ויתרשל בתפקידו, אני מבקש מהעם (כן, אתם) להמנע מהפחדה מיותרת של נבחריו: אם גיליתם ליקויי אבטחה, פנו אל מנהלי האתר ישירות. אל תנסו להתחכם, כי כולנו נשלם את המחיר.


20
כל דאלים גבר

שיטת השיווק של ID היתה גאונית, ובוודאי שתיכנס לספרים. לא נעשה כאן נסיון "לתחמן" אף אחד, ואין צורך להיפגע מכך אישית. לגבי ההחלטה של "סיירה" לעבור ל"חלונות" – הנושא לעוס, הגיע הזמן להחליף אותו.


רוצים לבנות פצצה

בתור אדם שמתנגד לצנזורה על מידע, נשאלתי פעמים רבות לגבי כל אותם "מתכונים" להכנת פצצות, פריצת מנעולים וכדומה המופצים ברשתות השונות. ראשית, אי אפשר לעצור מידע, ולכן השאלה אם צריך לעצור אותו, היא טפשית. שנית, המידע הזה מצוי בספרים ואנציקלופדיות הנגישים לנוער מזה עשרות בשנים. שלישית, רוב הנוער מסתפק בקריאת החומר ומוצא את מלאכת הכנת הפצצות עצמן מעייפת מדי (ובצדק).

לאלו שבכל אופן מרגישים צורך להתנסות בהכנת פצצות: אין פסול בהכרת הנושא, אך מומלץ להימנע מ"ניסויים" בלתי מבוקרים. זריקת מיכל ספריי למדורה היא פעולה מטופשת, מסוכנת וחסרת חן. אנרכיסט אמיתי לוקח אחריות מלאה על מעשיו (אין מישהו אחר שיתנדב לעשות זאת עבורו).


53
סאונד שמיימי

GUS-MAX הוא באמת כרטיס מרשים. התיאור שלו בכתבה, לעומת זאת, חובבני ומבולבל: MT32 אינו כרטיס קול. 32 ערוצי SNG אינם עדיפים על 2X16 ערוצי MIDI בגלל שהם "אמיתיים" ולא זו הסיבה לכך שאפשר להפעיל אפקטים על צלילים. 48KHz אינו "סתם" תדר גבוה יותר מ־44.1KHz, אלא תדר העבודה של טייפ DAT (עובדה חשובה מאוד למוזיקאים עניים), והעובדה שכרטיס קול נשמע טוב יותר מכרטיס מקצועי במשחקים, פשוט אומרת שכותבי משחקים לא משתדלים להתאים אותם לכרטיסי סאונד מקצועיים.

למרות הכל, דוד צודק: GUS-MAX הוא בחירה טובה ככרטיס קול למשחקים, ובחירה מעולה עבור מוזיקאים (מסיבות שלא הוזכרו בכתבה, ויוזכרו באחד הגיליונות הבאים).

נמרוד קרת

עצור!

רק שלושה תשלומים של 58 שקלים, ואתה מנוי זומביט!

זומביט - עיתון המחשבים המוביל בישראל.

עובדה.

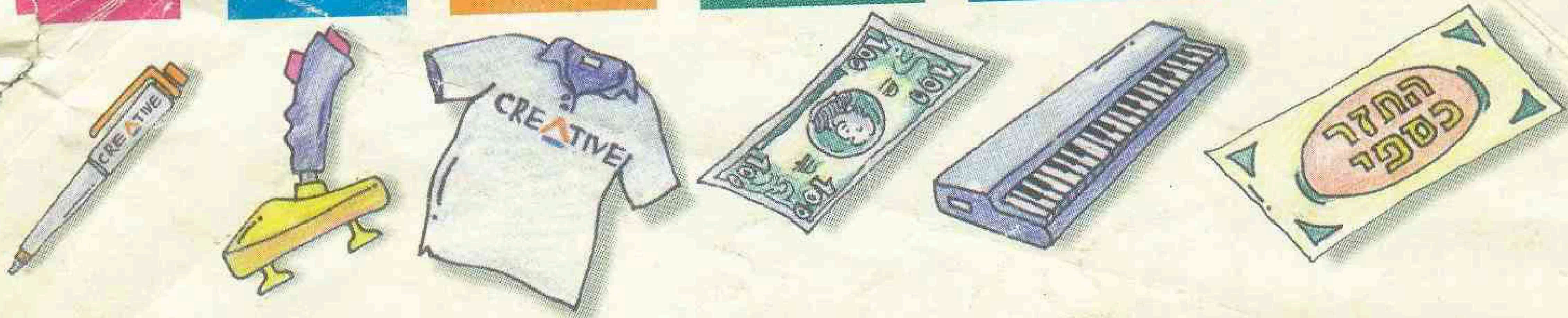


03-5180870



תפוס ת'פרס של גרפיקס





הוא מחכה לך בערכות קריאטיב

רוץ לאחד המפיצים המורשים של גרפיקס, קנה מוצר של קריאטיב המופיע במודעה זו וזכה על המקום באחד מהפרסים.

הערכה הביתית
HOME CD 4X IDE
עם MICROSOFT HOME



כולל 24 כותרים ומשחקים בינהם 11 תוכנות מלאות בשווי כ-3000 ש"ח מסדרת MICROSOFT HOME

רק 2175 ש"ח

ערכת דיסקברי
DISCOVERY CD 4X IDE



הכוללת 22 כותרים מרתקים.

רק 1750 ש"ח

כרטיס לאולפן מקצועי
S.B. AWE 32 IDE



הופך את המחשב לאולפן הקלטה והשמעה

רק 1320 ש"ח

כרטיס לקולנוע ביתי
VIDEO BLASTER MP 400



הצגת סרטים מתקליטורים על גבי מסך המחשב.

רק 1150 ש"ח

הערכה החינוכית
קריאטיב + מט"ח

עיסקת הקיץ

קח: S.B 16+CD ROM X 2 של קריאטיב
כולל רמקולים עם מגבר ומיקרופון.
ובנוסף:
10 תקליטורים בשווי 1591 ש"ח
עם תו האיכות-ד"ר סופט של המרכז לטכנולוגיה חינוכית (מט"ח)- המוסד המוביל בפיתוח לומדות למערכת החינוך.

הכל בעיסקה חד פעמית

רק 1495 ש"ח

תן פרסומאים